LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PER PC PIU' VENDUTA IN ITALIA!

2 DVD ROM

IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO

HEROES V OF MIGHT AND MAGIC

CON L'ESPANSIONE UFFICIALE HAMMERS OF FATE

E PIÙ DI 4 GB DI DEMO GIOCABILI

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Ottobre - n°134 - Edizione DVD € 7,90

SPECIALE!

S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY

Di nuovo a Chernobyl!

SPECIALE!

EMPIRE TOTAL WAR

Alla conquista del periodo napoleonico!

RECENSIONE ESCLUSIVA!

BIOSHOCK

Lo sparatutto migliore è in fondo al mare!

INOLTRE...

7 giochi recensiti tra cui
- Obscure II
- Medieval II Total War Kingdoms
- Stranglehold

9 anteprime tra cui
- Pro Evolution Soccer 2008
- Mercenaries 2
- White Gold
- MotoGP '07
- Warhammer Online

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER N°134 - MENS - ANNO XI-07 € 7,90



Ognuno è come il cielo l'ha fatto, e qualche volta molto peggio. (M. de Cervantes)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

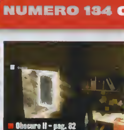
Bioshock



pag. 18


White Gold - pag. 22


MotoGP '07 - pag. 36


Obscure II - pag. 82

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Le prove di questo mese

Giochiamo Spendendo Poco


Medieval II: TW - Kingdoms - pag. 86


Bioshock - pag. 72

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it

ANNO XI - N° 134 OTTOBRE 2007

DIRETTORE EDITORIALE
Stefano Spagnolo

ART DIRECTOR
Silvia Taietti

COORDINATORE EDITORIALE
Paolo "Crociato" Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

RESPONSABILE REDAZIONE
Massimiliano "Templari" Rovati (massimilianorovati@sprea.it)

RESPONSABILE CD/DVD
Raffaello "Jethro" Rusconi (raffaellorusconi@sprea.it)

RESPONSABILE HARDWARE
Alberto "Anthony" Falchi (albertofalchi@sprea.it)

REDATTORI
Claudio "Fratello d'arme" Tradardi, Carlo "Pulsante" Barone,
Luca "Timothy" Spinelli, Mattia "Tastiera" Ravanelli, Andrea "One shot" Babich

IMPAGINAZIONE
Luca "Dall'alto" Patrian

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaolo "Promessa" Eraldi (pierpaoloeraldi@sprea.it)
Marina "Gemelli" Albertarelli (marinaalbertarelli@sprea.it)

HANNO COLLABORATO
Paolo "Matiniere" Dente, Vincenzo "MSN" Beretta, Primoz "Costa News" Skulc, Matteo "Da 57" Bittanti, Alessandro "Vecanes" Galli, Nemesis, Cinzia Rovati, Francesco "Il Laureato" Messanica, Roberto "Cadrò" Camisana, Yuri Abietti, Davide "Quoder" Paolo "Travolatore" Cupola, Andrea "Strae" Giangiori, Claudio "Disegno" Villa, Elisa "Doppia identità" Leanza, Danilo "Caoticus" Gabrielli, Enrico "Il Lavoratore" Vendramin, Marco "Magnum" Salvaneschi, Steve "Alex" Helm, Jonti "dal Sol Levante" Davies, Antonio "MMORPG" Colucci, Davide "Dark" Massara

FOTOGRAFIE
Andrea Da Gasso

Sprea media ITALY

Sprea Media Italy S.p.A.
Socio unico Sprea Editori S.p.A.
Via Torino, 51 - 20063 Cernusco S/N
Tel (+39) 02.92432.1 - Fax (+39) 02.9262
www.spreamedia.it - editori@sprea.it

CDA
Luca Sprea (Presidente)
Stefano Spagnolo (Vice Presidente)
Tommaso Altieri (A.D. Direzione Commerciale)
Gregory Peron (A.D. Edizioni Estere)
Mario Sprea

ABBONAMENTI
Disponibili solo in versione con DVD
Si risponde solo alla mail abbonamenti@sprea.it
o al fax 02 92432356
www.spreamedia.it/abbonamenti

ARRETRATI
Disponibili solo in versione con DVD, ed entro un anno dalla pubblicazione
Si risponde solo alla mail arretrati@sprea.it
o al fax 02.92432356

STAMPA: Grafiche Mazzucchelli - Seriate (BG)

CARTA: Valpaco European Paper Trading

DISTRIBUZIONE: M-Dis Distribuzione S.p.A., Milano

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
Pubblicazione mensile registrata
al Tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Tariffa R.O.C. Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale - D.L.353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 3,90

DIRETTORE RESPONSABILE
Luca Sprea

Meglio i videogiochi

Che il titolo non tragga in inganno, non ci permetteremmo mai di affermare che i videogiochi siano meglio del cinema o della letteratura - d'altra parte, questa è una rivista di videogiochi, quindi sappiamo anche che "giocheremmo in casa".

In realtà, il commento ci è venuto spontaneo pensando al fatto che parecchi film di successo che sono arrivati nelle sale cinematografiche nella stagione estiva sono dei seguiti o dei remake. "Die Hard 4.0" narra il quarto capitolo delle avventure dell'inossidabile John McClane; "I Pirati dei Caraibi" vede il ritorno, per la terza volta sugli schermi, dell'equipaggio più scalcinato dai tempi di *Monkey Island* (le similitudini non saranno sfuggite a nessun appassionato di videogiochi), "Ocean's 13" ci fa preoccupare se pensiamo a quanti altri casinò potrebbero essere svaligiati da Danny Ocean e soci nei prossimi anni!

E, forse complice la valanga di titoli visti all'E3 (la fantastica fiera di Los Angeles che, quest'anno, è stata spostata alle settimane centrali dell'afoso luglio californiano e di cui abbiamo parlato il mese scorso), possiamo consolarci: secondo noi, per i videogiochi la situazione non affatto così grave.

Titoli come *Bioshock* e *Crysis* sono prodotti basandosi su storie e ambientazioni completamente nuove. Altri, come *Far Cry 2* e *Alone in The Dark*, sono talmente diversi dagli originali, da conservare solo riferimenti più o meno vaghi ai giochi di cui sono i seguiti dichiarati. Questo, forse, perché la fortuna di una saga cinematografica è fatta più dagli attori, su cui vengono spesso ritagliati i film su misura, mentre nei videogiochi quel che conta è il divertimento, che esiste solo se le situazioni sono sempre nuove e diverse. Inoltre, i passi avanti compiuti dall'hardware, soprattutto nel campo delle schede 3D, sono molto grandi e i miglioramenti tra un titolo e il proprio seguito sono tali, da far sì che sia impossibile pensare a una semplice "rivisitazione" o fotocopia.

Il confronto, ormai naturale, tra videogiochi e cinema, porterebbe poi a parlare di censura. Da qualche tempo, è noto che il videogioco *Manhunt 2*, previsto per console, è stato praticamente "bloccato" in mezzo mondo per la presunta violenza. Chi l'ha visto non nega che contenga dosi massicce di scene splatter, ma non ci risulta che molti film, sicuramente più realistici e violenti, siano finiti sotto le cesoie della censura europea o italiana.

Che ne pensate? Ci vediamo sul forum di GamesRadar per parlarne.

Paolo Paglianti
paolopaglianti@sprea.it

QUESTO MESE,
CON LE EDIZIONI
CD E DVD DI GMC
IL GIOCO COMPLETO
HEROES OF MIGHT
AND MAGIC V
E SOLO CON QUELLA DVD,
ANCHE L'ESPANSIONE
HAMMERS OF FATE
MENTRE
CON L'EDIZIONE BUDGET
IL GIOCO COMPLETO
FAR CRY

La POSTA in gioco



L'incantevole Nemesis è una guida sicura tra gli interrogativi del mondo dei videogiochi. L'indirizzo cui spedire le vostre lettere è: **La Posta in Gioco, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**. Oppure, inviatele una e-mail a: **nemesis@sprea.it**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccola riassunta, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@sprea.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteobittanti@sprea.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@sprea.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e guide sui giochi impossibili)
botta&risposta@sprea.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedax i vostri problemi hardware)
schermoblu@sprea.it

Come molti di voi avranno notato, la foto della sottoscritta, che campeggiava nell'angolo in alta a sinistra di questa pagina, è stata sostituita da un delizioso ritratto. Il fotografo redazionale ringrazio sentitamente per non dover più sottostare ai capricci della qui presente Nemesis, mai abbastanza soddisfatta degli scatti. Un colorosa "grazie" va anche a Teresa Marzia, per aver realizzato un mia ritratto quanto più possibile somigliante all'originale. Che ne dite? Il risultato vi aggrada? Fatemi sapere cosa ne pensate e non siate avari di complimenti per la bravissima Teresa.

NON RICONOSCERSI NELL'ATTUALITÀ VIDEOLUDICA

Ciao Nemesis,
dopo anni di "pazzia" trascorsi a seguire da vicino il mercato videoludico, qualche tempo fa mi sono preso una pausa. Sai, a volte capita di avere altri pensieri e di allontanarsi da una casa che prima seguivi puntualmente come il TG delle 20. Poi, come un personaggio romanzesco che ricomincia a fumare, mi ritrovo a sfogliare la vostra rivista. Da buon psicopatico quale sono, inizio dalla fine, vedo i titoli di coda e leggo un interessante articolo dai tratti "filosofici", come dite voi. La ritengo una cosa intelligente, visto che affronta delle tematiche diverse dal solito. Riprendo dalla prima pagina e passo a te, alla posta. Ricordavo il tuo bel visino (finalmente hai cambiato la foto! Anche se non vi leggevo da molto) e lì, nel leggere una frase, rimango colpito : "la flessibilità di questa piattaforma è, forse, il suo ultimo baluardo contro il

"Ci resta solo la flessibilità, o meglio, la fantasia: un dono che sempre meno persone hanno"

da Non riconoscersi nell'attualità videoludica – Guido Purelli



■ NON RICONOSCERSI NELL'ATTUALITÀ VIDEOLUDICA
Un esempio lampante delle possibilità offerte dal modding è il *Garry's Mod* per *Half-Life 2*.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Non c'è alcun bisogno di augurare lunga vita al **Thread** "[GMC] Official Logo Contest", quello creato da Fr4nk per dare: Libero sfogo alla fantasia. Bisogna riprodurre il testo GMC nel proprio videogioco preferito. Non c'è bisogno di farlo, per il semplice motivo che si tratta di un Thread immortale! L'opera che ci permettiamo di presentare questo mese è stata forgiata da enricoros: Ecco la mia prima immagine in questo concorso, fatta con *Castle Strike*! Spero vi piaccia. Il logo è stato accolto con piacere dagli utenti del **Forum**, una tra tutti Aerox.92: Bella enri! Ma con che cosa hai composto la scritta? In effetti, una delucidazione è d'obbligo, quindi torniamo a cedere la parola all'autore: Ho usato le mura iniziali con le quali si protegge il castello. Avrei anche potuto farla con i muri più alti, ma non avevo molto tempo. Prima di chiudere il discorso, prendiamo nuovamente in prestito le parole di enricoros per ricordare che le immagini dei videogiochi si possono catturare utilizzando Fraps: Ho scoperto da poco questo programma e prima non avevo idea di come si prendessero gli screenshot, ecco perché questa è stata la mia prima immagine.





Letteratura videoludica

Ave o divina Nemesis, ringrazio lo staff di GMC per l'ottima rivista che riuscite a portare avanti e spero che continuiate così! La prima cosa che leggo del vostro mensile è l'articolo del genio Matteo Bittanti, uno dei personaggi che terrà sempre GMC un gradino più in alto rispetto agli altri periodici del settore. Gli articoli di Matteo Bittanti mi interessano tanto, che ho cercato in lungo e in largo libri che parlassero di videogiochi e attualità. A quanto pare, però, le librerie sono "ignoranti" in materia. In biblioteca ho potuto reperire solo "Virtual Geographic. Viaggi nei mondi dei videogiochi", libro ottimo e interessante, consigliato a tutti. Così, mi rivolgo a voi per chiedere se potete suggerirmi qualche titolo di libri che parlino di videogiochi e degli effetti che hanno sulla società, sulla mentalità umana, e soprattutto storia del videogame. Grazie per il tempo dedicatomi e un saluto enorme a te, Nemesis, e a tutta la redazione.

Denied

Caro Denied,
mi dispiace che in biblioteca tu sia nuscito a recuperare un solo libro dedicato ai videogiochi. Sarai molto contento di sapere, infatti, che di testi dedicati all'argomento ce ne sono a bizzeffe, e reperirli non è affatto un'impresa disperata. Prima di passare a elencarti qualche titolo per dare il "la" alla tua ricerca, il mio consiglio generale è di spulciare per bene alcuni siti Internet che effettuano vendita di libri per corrispondenza. Il primo che mi viene in mente, per esempio, è IBS (**www.internetbookshop.it**), un negozio online dove avrai modo di recuperare alcuni dei volumi di cui parlerò più avanti. Se hai dimestichezza con la lingua inglese, inoltre, potrai contare anche sul catalogo di **www.play.com**. Ma restiamo in ambito italiano: se apprezzi in particolar modo lo stile e l'approccio del nostro Matteo Bittanti, non posso fare a meno di segnalarti l'intera collana Ludologica, curata proprio dal "filosofo". Se sei un fedele lettore di GMC e delle altre pubblicazioni della nostra casa editrice, riconoscerai senz'altro, fra gli autori dei libri, alcuni nostri redattori. Per consultare il catalogo completo della collana, visita il sito Internet **www.ludologica.com**: nell'apposita seziona "Shop" scoprirai anche dove acquistare i testi. Qualche anticipazione: fra gli argomenti trattati da Ludologica troverai delle interpretazioni critiche di giochi come *GTA*, *Resident Evil*, *SimCity*, *Final Fantasy*, *Age of Empires*, nonché del mondo di Super Mario. Se, invece, intendi provare a convincere amici e parenti che i videogiochi fanno bene al cervello, prova a leggere "Tutto quello che fa male ti fa bene" di Steven Johnson. Fammi sapere se è servito a qualcosa!



Trovare libri dedicati ai videogiochi non è un'impresa disperata, tutt'altro!

dilagare dei titoli su console". Come primo impatto ragiono su questo concetto, che è corretto e sbagliato sullo stesso piano logico. Corretto perché le console sono per i pigri che giustamente, a loro vedere, vogliono inserire il CD/DVD e non fare null'altro che giocare. Su console, le patch non esistono e nemmeno le concepirebbero, in un mondo dove la flessibilità è solo un optional. Ma ciò è profondamente sbagliato sul fronte della voglia di libertà, quella che ti fa cambiare persino i cartelloni pubblicitari a bordo pista perché hai trovato un editor di tracciati per quel gioco di Formula 1. Ci sarebbero milioni di altri esempi, gli stessi che rendono il mondo PC "custom" e quello console "fix".

Però, è vero. È tutto profondamente vero! Ci resta solo la flessibilità, o meglio, la fantasia: un dono che sempre meno persone hanno! Mi viene in mente un dialogo tipo fra due videogiocatori che si dicono: "Ehi, hai finito quel gioco? Io sì!". "Anche io, ma non l'ho chiuso nel cassetto come te. Con un Mod, il mio sparatutto è diventato un gioco di rally. E sto anche disegnando un paio di livelli!". Al che, il patito di console risponde: "Almeno a me andava fluido, su console! Tu hai speso 2.000 euro per gioco e PC e ti scattava!". "Sì, ma se avessi impostato i parametri diversamente non lo avrebbe fatto, a me piace il dettaglio alto! Tu non puoi neanche deciderlo". E così fino all'infinito. Due mondi tanto vicini, ma profondamente lontani; un unico orizzonte separato da idee differenti. Forse è questo il bello. Come in politica, ognuno difende il proprio "partito". Io che sono di fede computer dico: "Viva la nostra fantasia e il nostro maledetto vizio di voler toccare, aggiungere, modificare, e chi più ne ha più ne metta, assolutamente tutto". Concludo con un grazie per avermi fatto venire voglia di scriverti, dopo aver letto una frase giusta che mi ha fatto riflettere, con quel "forse" che hai aggiunto, come a dire che non vuoi o non vorresti crederci davvero. Un saluto.

Guido Purelli

Sacrosante parole, le tue, caro Guido. In effetti, dubito che le amichevoli dispute fra possessori di console e PC potranno mai giungere a una conclusione, poiché i termini della discussione sono esattamente quelli da te elencati. Come in tutte le cose, i pro e i contro ci sono sempre: nel caso dei PC si è costretti a investire periodicamente qualche centinaio di euro per tenere la macchina al passo con i tempi e capita di perdersi fra file di configurazione, risoluzione del monitor, compatibilità con le schede grafiche e così via. Di contro, però, si ha modo di godere di una libertà pressoché illimitata, che coincide quasi sempre con il limite della creatività e dell'abilità (nel modding, per esempio) del singolo giocatore. Basta poco per passare da semplici "consumatori" a veri e propri creatori dei nostri titoli preferiti, sia che si tratti di modificare un cartellone pubblicitario a bordo pista, sia di creare interi livelli.

IN BREVE

Gentilissima Nemesis,
sono un lettore di GMC diversi anni e vorrei chiederti se puoi indicarmi il sito da cui scaricare la patch per la traduzione in italiano di *Age of Empires Collector's Edition*, dato che la versione del gioco che possiedo io è in inglese. Ciao e grazie per l'attenzione.

Francesco

Caro Francesco, solitamente non pubblico le lettere che richiedono consigli su siti o programmi che permettono di scaricare giochi completi o parti di essi, ma nel tuo caso ho fatto un'eccezione. Il motivo è che forse non tutti, come dimostri tu stesso, conoscono ciò che è lecito e ciò che non lo è. Talvolta (e previa autorizzazione), GMC inserisce nel DVD allegato alla rivista delle traduzioni amatoriali dei giochi non disponibili in italiano, ma, salvo alcuni casi particolari, evita di fornire file di traduzione quando esiste una versione italiana del gioco. Nel caso di *Age of Empires Collector's*

dal Forum di gamesradar.it

SPARA CHE TI PASSA

Gli sparatutto in soggettiva sono uno dei generi più in voga tra chi videogioca con il PC, quindi è normale che, di tanto in tanto, compaia sul **Forum** una richiesta di suggerimenti sull'argomento. Nel **Thread** "Voglia di FPS..." il buon El 'FF' chiede: Che bel FPS mi potete consigliare per il mio nuovo PC? Vorrei spremerlo il più possibile, ma oltre ad avere una bella grafica deve anche essere intelligente, cioè non si deve solo sparare a tutto ciò che si muove. Un'ottima serie di consigli per gli acquisti arriva da Ilmore: *F.E.A.R.* ha una trama spettacolare, grafica stupenda e I.A. sofisticata, la migliore finora. Poi c'è *S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl*, se vuoi qualcosa di emozionante che non lasci pause. Oppure *Prey*, se desideri adrenalina pura e *Medal of Honor: Pacific Assault* per un'azione di gioco più ragionata. Per spreme il PC, inoltre, è bene citare door to darkness: *Ghost Recon Advanced Warfighter 2*, che è molto pesante, oltre che molto ragionato.



UN OTTO NON MERITATO La scheda grafica Sapphire X1950 è un po' più grande del normale e crea problemi con i case più piccoli.

Concedimi il gioco di parole: "abbi fede nella tua fede", torna ad appassionarti al mondo dei videogiochi... magari lasciando da parte quella che tu chiami pazzia, ma continuando a coltivare una passione. E, perché no, ci auguriamo di poterti fare compagnia con le nostre recensioni.

UN OTTO NON MERITATO

Cara Nemesis,
la rubrica che mi piace leggere per prima è sicuramente quella relativa all'hardware, curata da Alberto Falchi. Ho notato, però, che la Sapphire X1950 Pro Dual (prezzo intorno ai 299 euro) si è beccata una valutazione corrispondente a otto. Ma come avete potuto fare una cosa del genere? Mi spiego meglio: la scheda in questione è addirittura più grande di una 8800 Ultra (e ciò ne rende impossibile l'installazione in molti case) e non possiede certo un'architettura innovativa (infatti, supporta esclusivamente le DX 9). Soprattutto, che senso ha acquistare una scheda per le DX 9 a 299 euro, quando ormai esistono giochi per DX 10 (come *Lost Planet* e presto anche *Crysis*) e quando basta aggiungere 50 euro per avere una 2900 XT? Quest'ultimo modello di scheda 3D è di certo più performante e le avete assegnato lo stesso punteggio della Sapphire X1950. Spero di essere stato abbastanza chiaro, distinti saluti.

Giuseppe

Caro Giuseppe,
il motivo per cui il nostro esperto di hardware ha deciso di dare fiducia alla scheda Sapphire X1950 Dual è molto chiaro. Innanzitutto, il problema del case cui alludi tu non è, in realtà, così determinante. Infatti, la scheda è sì un po' più ingombrante del normale, ma nei case di dimensioni standard l'installazione non incontra particolari problemi.
Per quanto riguarda il paragone con la 2900 XT, va detto che, in certi casi, le prestazioni di quest'ultima sono superate da quelle della Sapphire X1950 Dual.
Che dire a proposito delle DirectX 10? È vero che la scheda "incriminata" non le supporta, ma, al momento, i giochi che ne fanno uso sono proprio pochi. Infine, tutte le schede ATI che supportano le DX 10 non garantiscono ancora delle prestazioni soddisfacenti in termini di velocità. A conti fatti, dunque, l'acquisto di una Sapphire x1950 Dual è tutt'altro che sconsigliato, per via del buon rapporto qualità/prezzo.

La redazione risponde PC senza picchiaduro?

Ciao Nemesis,
sono un vostro assiduo lettore sin dai primi numeri e devo fare i complimenti a GMC perché, col passare degli anni, è diventata una rivista "completa" sotto tutti gli aspetti che caratterizzano il mondo del PC. Vorrei – ahimè – risollevare l'annosa questione che riguarda i giochi picchiaduro per computer. Intendo quelli veri in 3D, tipo *Tekken*, *Virtuo Fighter* e affini, non i sedicenti picchiaduro come *TMNT*, *Spider-Man3* e *Guilty Gear XX* (che, pur essendo molto bello, non meritava di essere convertito per PC, giacché di picchiaduro 2D, per questa piattaforma, se ne trovano a bizzeffe, anche emulati).
Da un po' di tempo, forse anche per merito di Xbox 360, alcuni titoli sono stati convertiti degnamente per PC. Cito come esempi *Pro Evolution Soccer* e *Lost Planet*, ma anche quei giochi diventati ottime conversioni grazie a patch varie (*Resident Evil 4* e *Silent Hill*). Per cui mi chiedo: perché alcune case di sviluppo, come la stessa Capcom o Sega (e mi fermo a queste due, perché Namco difficilmente farà una conversione di *Tekken* per PC, visto che questo gioco è un'esclusiva PlayStation), non hanno pensato che, grazie ai nuovi, potentissimi dual o quad core potrebbe essere il momento di rinverdire i fasti del "beat 'em up" per PC? Ormai è dal lontano 1999, anno in cui uscì *MK4*, che non si vede un picchiaduro 3D decente per PC! Credo che i tempi siano abbastanza maturi per consentire una cosa del genere, grazie anche all'uscita di joypad di ottima fattura come il controller di Xbox360 o quello della PlayStation. Non penso che la mancata uscita di questo genere di giochi per PC sia dovuta esclusivamente a una questione di diritti, o di mercato, o di mancato interesse da parte degli utenti PC, che preferiscono altri generi a questo (cosa che escludo, perché sfido chiunque a negare che gli piacerebbe giocare a un ipotetico *Virtuo Fighter 6* per PC).
A mio avviso, se questo genere di giochi venisse riscoperto, ne trarrebbero giovamento i videogiocatori, ma anche le stesse case di produzione. È possibile che un appassionato di picchiaduro debba comprarsi per forza una console o andare in Giappone, Corea o Stati Uniti (tanto per citare alcuni Paesi dove fanno dei veri e propri tornei di picchiaduro), per darsi qualche mazzata virtuale con gli amici?
Non credi che sarebbe molto divertente poter contare su dei server dove migliaia di giocatori organizzano dei veri e propri tornei, finalmente, con un picchiaduro 3D per PC? Scusami se la lettera è un po' lunga, ma tenevo a esprimere il mio pensiero, che penso sia lo stesso dei tanti appassionati lettori.
Un saluto a te e a tutta la redazione.

Roby83

Ciao Roby,
anche se con poche possibilità di dimostrarlo in queste pagine, il sottoscritto è uno storico appassionato di picchiaduro in tutte le salse e, secondo alcuni, anche discretamente abile. Capisco perfettamente il tuo "sdegno" e le questioni che sollevi sono più che lecite, ma partono da un presupposto errato. Imputi la mancanza di picchiaduro su PC ai limiti tecnici, ma non è mai stato un problema di tecnologia (ora lo è ancora meno, indubbiamente...), bensì di pubblico. Quello dei picchiaduro è un genere la cui diffusione è andata scemando nel tempo – ora, ahimè, possono considerarsi titoli di nicchia – e la stessa produzione per console si è ridotta a pochissimi marchi storici.
Di fronte a un simile andamento in un mercato che, in precedenza, li ha sempre visti vincenti, come pensare che qualunque casa di produzione investa tempo e risorse per dare al mondo del PC (su cui sono sempre stati un prodotto reietto) delle valide conversioni?
La realtà è questa, purtroppo: i picchiaduro sono un genere senza un seguito su computer tale, da giustificare non solo la pubblicazione di titoli inediti (non che se ne senta il bisogno, soprattutto se si pensa al passato e a perle come *Rise of the Robots*), ma persino la conversione di nomi illustri già disponibili per altre piattaforme. È un discorso che "fa male" agli appassionati, soprattutto quando una delle tante barriere ai picchiaduro su PC (le periferiche di controllo!) è già stata da tempo abbattuta. Ma è la realtà dei fatti. L'unico punto positivo, come tu stesso sottolinei, di un'eventuale conversione per PC potrebbero essere le grandi opportunità di giocare online. Questo, però, è vero solo in parte. Non esiste (per limiti tecnologici e strutturali) un picchiaduro in grado di regalare un'esperienza online di qualità, dove per "qualità" si intende quel perfetto tempo di risposta che i giocatori più abili ed esigenti richiedono in una sfida "vera", al limite del frame d'animazione... e se sei un esperto sai benissimo a che cosa mi riferisco!
È, dunque, l'acquisto di una console l'unico metodo con cui un appassionato di picchiaduro può sfogare le proprie ambizioni? Ci dispiace rispondere che, allo stato attuale e probabilmente per molto tempo ancora, la risposta è tassativamente sì.

Carlo Barone

IL DECLINO DEI GESTIONALI

Carissima Nemesis,
premetto che sono un uomo ormai

dal Forum di gamesradar.it

IL TEMPO DELLE FIABE

Di norma, nel periodo estivo non sono molte le novità a prendere posto sugli scaffali dei negozi e ciò dà spunto agli appassionati per interrogarsi sui grandi classici, più o meno remoti. È il caso di The_Godfather, che in "*FABLE*: discutiamone..." scrive per l'appunto che: La mancanza di nuovi titoli mi ha portato a una rivisitazione del mio arsenale. Mi sono così imbattuto in *Fable*. Ebbene, ho ricominciato il gioco e non riesco più a staccarmene, è veramente divertente e coinvolgente. Purtroppo, è uscito erroneamente etichettato come GdR, cosa che assolutamente non è. A parte questo "difetto", conserva delle affascinanti ambientazioni, una trama semplice, ma molto bella, e una componente action che non fa gridare al miracolo, ma che, grazie alle moltissime magie, riesce a regalare animazioni ed effetti speciali ottimi. Una precisa conferma, con tanto di eccezione, arriva da dif: Mi è piaciuto: grafica fiabesca godibile, parte action divertente e mondo molto vivo e magico. Piccole pecche: semplice e corto, in venti ore si conclude senza difficoltà.



IL DECLINO DEI GESTIONALI
Chi ha detto che i gestionali sono giochi da pensionati?

"Quando guardo i miei figli videogiocare, noto che prediligono solo FPS o strategici in tempo reale"

da Il declino dei gestionali – Piero

abbastanza avanti con gli anni. Ho iniziato a videogiocare con l'Amiga e seguo la vostra rivista da molto tempo. Oltre a farvi i complimenti e a farvi sapere che non siete seguiti soltanto da giovani, desidero porvi una domanda. Non amo molto gli FPS, i MMORPG e i GdR, mentre apprezzo di più i giochi gestionali. Anzi, a dir la verità, sono un vero fissato. Tutti i giorni, nonostante i vari impegni che ho tra lavoro e altro, riesco a trovare un paio d'ore per giocare ai miei titoli preferiti, che sono, lo dico con un po' di imbarazzo: *Industry Giont*, *Roilrood Tycoon 2* e *Rollercooster Tycoon*. Vengo al punto. Quando guardo i miei figli videogiocare (confesso tristemente che usano una console Xbox 360 nuova fiammante), noto che prediligono solo FPS o strategici in tempo reale. Il loro preferito è *Geors of Wor*, e inizialmente, vedendolo, gli imposi di spegnere immediatamente la console: schizzava sangue dappertutto, uno spettacolo raccapricciante! Col tempo, però, ho dovuto cedere alla loro insistenza. La mia domanda è: cosa possono trovare di entusiasmante dei ragazzi in quel gioco? Perché non apprezzano quelli che uso io e li ritengono, cito le loro parole: "roba da pensionati"? Spero che troverai il tempo di rispondermi e ti ringrazio anticipatamente.

Piero

Per prima cosa, caro Piero, non sentirti mai in imbarazzo citando i videogiochi da te preferiti: se ti piacciono e ti divertono, hanno raggiunto lo scopo con successo e sono al pari di tutti gli altri. Nondimeno, non far caso ai tuoi figli, che definiscono il tuo come un "passatempo da pensionati": com'è giusto che sia, sono attratti da titoli con uno stile grafico più accattivante, ricco di effetti speciali e parecchio adrenalinico. *Geors of Wor* è sì un gioco dai contenuti forti, ma i tuoi ragazzi hanno comunque dimostrato un certo buon gusto, scegliendolo in mezzo a una miriade di altri prodotti di scarsa qualità. Per la tua indole, semplicemente, è più adatto un tipo di gioco più riflessivo, che ti rilassa dopo una giornata di lavoro al pari di

dal Forum di gamesradar.it

LA VOCE DELLA DISCORDIA

Tra i tanti elementi costitutivi di un videogioco, il sonoro è spesso quello più trascurato dagli appassionati e, nel suo contesto, ancor più di sovente ci si scorda di esaminare il doppiaggio. A mettere una pezza a tale lacuna ci pensa Joseph84 con il suo **Thread** "Miglior/peggior doppiaggio dei videogiochi!": Ho cominciato a giocare al primo *Splinter Cell* e ho superato un paio di livelli. Ho notato l'ottimo doppiaggio in italiano. Luca Ward è la voce di Sam Fisher, e devo dire che è perfetta. Ho così deciso di parlare dei doppiaggi migliori o peggiori dei videogame. Tra i primi segnalo *Gobriel Knight 3*, *Mox Poyne*, *Vietcong* e *Syberio*, mentre tra i meno riusciti piazzo *Heovy Metol: FAKK 2*, *Nocturne* e *Holf-Life 2*. Un elenco ben fatto, non c'è che dire, che richiede solamente l'intervento di Master-Zero per mettere in evidenza la qualità di: *Metol Geor Solid*. Il doppiaggio ha un ruolo fondamentale ed è stato eseguito divinamente. Non vedo, però, perché si debba attaccare *Holf-Life 2*. Ok, il G-Man non sarà Amendola, ma credo sia normale che delle persone di un paese simil-dell'Est abbiano una voce non da attore.

dal Forum di gamesradar.it

IL MOTORE DEL MONDO

Di videogiochi favolosi ce ne sono a bizzeffe e, spesso, il merito delle loro qualità è riconducibile al motore utilizzato dagli sviluppatori. Nel **Thread** "Unreal Engine 3...", l'attento iParpex apre una discussione sul tema: Ragazzi, questo motore grafico, l'Unreal Engine 3, mi sembra graficamente ai limiti del possibile. Sapete se altri giochi, oltre a *Unreol Tournoment 3*, lo sfrutteranno? Come scritto da Spriggan: Dovrebbero essere molti i titoli a sfruttarlo in futuro, per ora mi vengono in mente *Bioshock* e *Geors of Wor*, mentre makko91 si premura di aggiungere all'elenco: *Hoze*. Mi pare che lo sfrutterà anche il nuovo titolo di Free Radical. Ho detto mi pare! La notizia va presa con le pinze, visto che, da quanto si legge in Internet, la situazione non è ancora chiarissima. Entrando a piccoli passi negli aspetti più tecnici, meritano una citazione le parole di ipteknoman: Da quello che ho sentito, il motore è fatto in modo da essere ultraleggero anche ai massimi dettagli. Ovviamente, il risultato finale dipende da come lo impiegherà ogni sviluppatore.

IN BREVE

Edition, i file in italiano disponibili su Internet sono stati estratti dall'edizione italiana del gioco, pertanto rientrano nell'ambito della pirateria. Potresti obiettare che tu hai già acquistato una copia del gioco (anche se in inglese) e ciò ti dà diritto a scaricarne la traduzione in italiano, ma non è così.

Salve Nemesis,
vorrei sapere se esiste un sito Internet da cui scaricare una lista completa dei giochi per PC. Grazie.

Leo

Una richiesta mica da ridere, caro Leo! Onestamente, non saprei consigliarti un sito infallibile che contenga una lista di tutti, ma proprio tutti, i giochi per PC usciti sinora... però posso suggerirti di dare un'occhiata a www.mobygames.com, uno dei siti Internet più completi sull'argomento. Troverai, infatti, non solo una ricchissima sezione dedicata ai videogiochi disponibili per qualsiasi piattaforma, ma anche un database abbastanza completo con nome e informazioni su sviluppatori e altri personaggi di spicco del panorama videoludico.

Ciao Nemesis,
sul prossimo numero di GMC, potreste inserire nel CD/DVD l'aggiornamento di aprile delle DirectX 9, indispensabile per giocare a *Lost Planet*. Grazie.

Katia

Non ci è consentito inserire nel CD/DVD demo allegato l'aggiornamento delle DirectX 9, ma puoi procurartelo effettuando l'aggiornamento del sistema operativo dall'apposito link Windows Update accessibile da Start > Programmi > Accessori. In alternativa, potrai effettuare una ricerca manualmente sul sito ufficiale di Microsoft.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, mi accontento di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Adrix
Alessandro
Alessio
Alexyey
Andrea Il Pazzo
Bobip840
Dario
Gianmarco Di Lisio
J@ck
Luca
Marius Dma
Stratega92

RINGRAZIAMENTO

Un ringraziamento speciale a **Fear the Spear [ITA]** che ogni mese apre regolarmente il thread su GamesRadar.it sul nuovo numero di GMC!

"Saluti da un uomo che combatte il rischio dell'invisibilità con la passione di un videogiocatore"

da Uomini invisibili – AngelOfNet

una partita a scacchi. Probabilmente, i tuoi figli preferirebbero andare a giocare a pallone con gli amici, è solo una questione di gusti.

UOMINI INVISIBILI

Ciao Nemesis,
ultimamente ho letto parecchie novità riguardo i MMORPG e l'impatto che essi hanno avuto sui videogiocatori. Ho provato a ragionare un po' sul discorso e immaginato quanto segue. La realtà quotidiana, per molte persone, è una routine che va avanti per inerzia, a volte senza alcuno stimolo intellettivo, fino a portare all'auto-eliminazione. È quello che sarebbe potuto accadere a me se non avessi avuto i videogiochi per evadere da determinati contesti, che si propongono come ripetitivi e vuoti. Parlo del mio lavoro, che purtroppo limita il cervello umano rischiando di atrofizzarlo, se non trovi altri interessi che lo mandano avanti. Sono un operatore che lavora nella sala di produzione di una grande multinazionale nel campo della microelettronica. Non scherzo quando dico che rischieremmo di diventare degli automi, se uscendo da queste sale non avessimo degli interessi particolari. Personalmente, ho trovato tre grandi passioni: sicurezza informatica, programmazione e il mondo videoludico. Ritengo che i MMORPG, così come i GdR, siano riusciti a dare una mano a chi, probabilmente, vuole creare qualcuno che sia diverso dal monotono se stesso. Diventare invisibili è molto facile agli occhi di un mondo indifferente e che non ti apprezza. In un universo virtuale tutto è molto semplice. Scegli chi essere, come essere e riesci a relazionarti con gli altri disinibendo lati caratteriali che nella vita di tutti i giorni, magari, nascondi. In Rete, puoi diventare importante per molti utenti e sentirti gratificato/a. Insomma, il messaggio che vorrei esprimere con questa e-mail è la possibilità per ogni persona di credere in se stessa, anche se tutto intorno sembra non venirti incontro. Ci vuole massima fiducia in se stessi per costruire quegli equilibri che mancano altrove. Oggi, nonostante la monotonia delle mie procedure lavorative, tengo duro, perché molte persone mi cercano per chiedermi consigli riguardo le mie passioni. Quando torno a casa, guardo mia moglie e mio figlio, so che potrò andare avanti tranquillo. Inoltre, ritrovo il mio mondo, quello che ho creato fuori da un'azienda che non ti fa diventare un eroe come nei MMORPG o nei GdR, ma che ti fa rischiare di diventare invisibile. Saluti da un uomo che combatte il rischio dell'invisibilità con la passione di un videogiocatore, dove esistono mondi infiniti con personaggi infiniti nei quali immergersi, finché non chiuderemo per sempre gli occhi.

AngelOfNet

Tieni duro, "Angelo della rete", ritagliati il tuo angolo di paradiso nella vita privata, che comprende i momenti con la tua famiglia, ma anche allegre sessioni di gioco in compagnia. Grazie per la tua testimonianza che, ancora una volta, difende a spada tratta i videogiochi come forma d'intrattenimento sana e, talvolta, insostituibile. Un bacio al figlioletto!



La redazione risponde Cosa vi ha fatto di male Warpath?

Cara Nemesis,
ti scrivo per chiedere chiarimenti sulla recensione di *Warpath*. È vero, non è un capolavoro, ma trovo che la recensione di GMC lo abbia punito ingiustamente. Io l'ho comprato, l'ho giocato alla nausea e mi sono divertito. Non vedo tutte le grandi mancanze descritte da Francesco Mozzanica, e avrei dato almeno 7,5 a *Warpath*. Inoltre, ho un po' di amici con cui giocare online, e il divertimento aumenta esponenzialmente. Perché GMC odia *Warpath*?

Silvio


Warpath non è un capolavoro, ma neanche un gioco in grado di guadagnarsi una sufficienza.

Caro Silvio
a quanto pare, le discussioni che scaturiscono dalle valutazioni espresse da GMC sono eterne. Come spesso accade, però, viene letto il voto in fondo alla pagina e si parte a spron battuto, senza considerare (o considerandolo poco) il testo della recensione, nel quale si trovano sì i pareri di chi scrive, ma anche i paragoni e un'analisi del gioco con riferimento al suo genere di appartenenza. Il 5 attribuito a *Warpath* dipendeva essenzialmente dalla carenza di nuove idee e, soprattutto, dalla mancanza di tipologie di sfide alternative alle solite Cattura la bandiera, Deathmatch e Assalto. Per questa ragione, ritengo che l'entusiasmo per questo titolo dipenda essenzialmente dalla tua grande passione per il divertentissimo genere degli sparatutto online. Ma se penso a capolavori del calibro di *Unreal* e di *Battlefield*, che offrono sfide impegnative, grandi arene e incredibili combattimenti all'ultimo sangue, proprio non riesco a farmi piacere *Warpath*.

Francesco Mozzanica

dal Forum di gamesradar.it

QUESTIONE DI RUOLO

Evidentemente, l'estate è il periodo delle grandi riflessioni. Nel **Thread** "Stanno scomparendo i giochi di ruolo..." l'attento Paulie_The_Boss lancia l'allarme: All'arrivo delle nuove tecnologie, già sbavavo nel pensare a come pestare un popolano in paesaggi da urlo, o a come rivedere il mio party smagliante in grafica fotorealistica. Il primo passo verso questo traguardo è stato *Neverwinter Nights*. Dopo averne letto un gran bene, ho deciso di comprarlo e ci ho trovato qualcosa dell'atmosfera di *Baldur's Gate*, ma un solo protagonista alla "D&D". Ergo, i giochi ruolo iniziano a prendere una piega che non mi piace. E, infatti, ecco arrivare *Morrowind*, decantato come il gioco del secolo... ma come si fa a chiamarlo gioco di ruolo? Dispersivo e con la visuale in terza persona... e con un personaggio solo! È chiaro che, in questa discussione, se ne sentiranno delle belle, quindi siete invitati a prendervi parte. Per stuzzicarvi ulteriormente, ecco la replica di Carrot: Forse, dai un briciolo d'importanza di troppo al party (tanto per fare un esempio, in *Fallout* il party è un elemento del tutto secondario, e *Fallout* è un GdR che si contende il podio con *Planescape: Torment*). Inoltre, soffri della pestilenziale associazione GdR uguale fantasy. Tuttavia, in generale hai centrato il punto. Ah sì, proprio delle belle...



Il dottor [GMC]Kevorkian, oltre a essere l'esperto redazionale per quanto riguarda il multiplayer, ha un'avviata carriera di dominatore dell'universo. Se volete dei consigli su una o sull'altra attività, l'indirizzo cui inviare le vostre mail è: **gmc.kevorkian@sprea.it**

Online con [GMC]KEVORKIAN

LA RICETTA DEL DOTTORE

Sono passati tre mesi da quando ho ripreso a giocare a *Ultima Online* e posso confermarvi che la mia capacità di autocontrollo è inesistente, come sempre. Però, mi sono fatto astuto: invece di sostenere che sto lavorando, quando gioco adesso dichiaro che sto facendo ricerche per un libro che devo scrivere. Sembra una scusa poco credibile – ma solo finché non si scopra che Sean Stalzer, capo della mitica gilda The Syndicate (di cui sono orgoglioso di aver fatto parte, anni fa), ha pubblicato un libro proprio dedicato a quest'ultima, e pare anche che stia vendendo delle copie. Incredibile, eh?
Ora, potreste anche immaginare la Domandona del Mese: comprereste un libro che racconta la storia della più longeva e potente gilda di tutti i tempi (e di quasi tutti i giochi)? Aspetto le vostre risposte al consueto indirizzo: gmc.kevorkian@sprea.it.
Tanti saluti e Long Live The Syndicate!



Mentre *Battlefield* e *Call of Duty* hanno abbandonato la Seconda Guerra Mondiale, *Brothers In Arms* le rimarrà fedele, con il prossimo *Hell's Highway*.

Ave a Te, o grande padrone.
Mi permetto di prostrarmi al Tuo cospetto per rispondere alla Domandona di maggio. Anch'io sono appassionato di FPS online. Recentemente, ho seguito con molto interesse il capolavoro *Unreal Tournament 3*, cercando in lungo e in largo qualsiasi tipo di file che lo riguardasse, e sono soddisfatto. Anche *Scarface: The World Is Yours* mi aveva molto interessato, però la ricerca non ha dato gli stessi frutti, e alla fine sono rimasto estremamente deluso. Spero che ciò non accada anche con *UT 3*! Comunque, volevo chiederti informazioni riguardo altri FPS online ambientati nella Seconda Guerra Mondiale o ai giorni nostri; insomma, nulla che abbia a che vedere con zombi o alieni, o mostri di qualunque genere. I miei sentitissimi auguri per la tua campagna di sabotaggio di *CS: S*.

[FiAc] Kiavick

PS: Sai, per caso, se è stato ultimato *Adventure Middle Earth*, il Mod per *Oblivion*?

Kiavick, capisco la tua delusione a proposito di *Scarface*, però temo che sia piuttosto normale. Nella mia esperienza, i giochi basati su licenze tendono a essere pressoché trascurati dalla comunità dei modder – comunità a sua volta trascurata dagli sviluppatori. È come se i titoli basati su contenuti "classici", quali libri o film, venissero visti solo come mezzo per veicolare quei contenuti specifici, e quindi l'ipotesi che qualcuno possa voler alterare questi ultimi non venisse presa in considerazione, o quasi. Ovviamente, ciò non succederà con *UT 3*: sono pronto a scommettere che, nel giro di un anno dall'uscita, troverai in circolazione tutti i Mod che si possano volere.
Per quanto riguarda gli FPS "realistici", temo che il momento non sia particolarmente propizio: dopo un'indigestione di Seconda Guerra Mondiale e Forze Speciali varie, pare che stia tornando di moda la fantascienza. I due FPS più promettenti (parlo di *Bioshock* e *Crysis*) hanno entrambi un'ambientazione fortemente "sci-fi", così come molti degli altri titoli in arrivo. Qualcosa come la vuoi tu ci sarà, comunque: il nuovo *Brothers in Arms* e *Call of Duty 4* sembrano soddisfare le tue richieste, per esempio, e dovrebbero essere entrambi nei negozi entro Natale. Infine, temo di doverti dare un dispiacere: *Adventure Middle Earth* è stato "congelato" dal team che lo stava sviluppando. Apparentemente, i tool di *Oblivion* non sono in grado di reggere l'ambizioso progetto (meno di un decimo del territorio della Terra di Mezzo può essere inserito nella mappa prima che il Construction Kit decida di smettere di funzionare), che è stato rimandato a tempi più fortunati. Questo sempre che glielo permettano, naturalmente: gli eredi di Tolkien non sono noti per concedere i diritti della Terra di Mezzo tanto facilmente.

Ave, o imperatore futuro e conquistatore dell'universo.
È la prima volta che scrivo alla vostra augusta persona e volevo rivolgervi una semplice domanda, dato che sono alle prime armi, anzi, ai primi combattimenti sulla Rete. Ho installato il mio vecchio *UT 2003* e, dopo pochi minuti, ho notato che finivo sempre a fettine e ho iniziato a temere che fosse colpa delle mie capacità. Successivamente, però, ho notato che in ogni competizione cui io partecipi, il colpo che sparo viene visualizzato 5 secondi dopo, quando l'avversario si è già spostato. Questo mi succede solo nelle partite non create da me; mentre in quelle create da me tutto funziona regolarmente. Mi puoi spiegare cortesemente che diavolo succede? È colpa della connessione? Sono pochi



Nei MMORPG, è pressoché impensabile affrontare alcune situazioni da soli: se non si gioca con qualche amico, è molto meglio trovare una gilda.


Il lag, nei giochi come *UT 2003*, non dipende tanto dalla velocità di trasferimento della connessione, quanto dalla sua rapidità di risposta, che nelle ADSL non "FAST" è piuttosto deludente.

2,4 Mb/s (penso di no!)? È colpa del mio PC? Ti prego di darmi una risposta.

Sparken93 (che battuta ti inventerai per questo nick? Sono curioso)

Benvenuto nel magico mondo del lag, caro Sparken93 – dove per "magico" intendo "orribile" e per "lag" intendo "ritardo nelle comunicazioni dovuto a una connessione lenta". Come hai notato, il problema non si presenta quando crei tu le partite, e ciò implica che non sia il tuo computer a essere troppo lento, ma la tua connessione. In teoria, 2,4 megabit al secondo sono più che adeguati. Perché questo sia valido anche nella pratica, però, devi fare un paio di cosette.
Innanzitutto, scegli bene le partite cui collegarti: se balzi in una partita negli USA, il lag sarà sicuramente più alto rispetto a una partita in Europa; se poi ne trovassi una in Italia sarebbe ancora meglio.
In secondo luogo, forse si dovrebbe fare qualcosa alla tua connessione. Il problema del lag nei giochi non dipende da quanti mega puoi trasferire ogni secondo, ma da quanto tempo è necessario per iniziare il trasferimento. Questo fa sì che una linea a 2,4 MB/s non sia necessariamente meglio di una a 1,2 MB/s – dipende dal tipo di connessione che hai.
L'ADSL, normalmente, è piuttosto "lenta", cosa che potrebbe causare i tuoi problemi; fortunatamente, quasi tutti i provider offrono la possibilità di impostare la connessione in modalità "FAST", cosa che allevia considerevolmente il lag. Non è sempre possibile farlo, un po' per ragioni tecniche e un po' perché non tutti i provider sono interessati a offrire questo tipo di servizio. Però, tentar non nuoce – e se il tentativo ha successo ti ritrovi con un collegamento nettamente più vispo. Comunque, niente battuta sul nome perché sono stanco e fa caldo e il mio senso dell'umorismo è andato in vacanza alle Seychelles. È molto più ricco di me, il maledetto.

Gentile dottor Kevorkian,
scrivo per chiederti un parere sulla dibattuta questione del tempo richiesto per giocare a un MMORPG. Consapevole del fatto che giocare "seriamente" richiede grandi quantità di tempo, ma convinto di poter giocare in maniera "light" (rinunciando a salire rapidamente di livello e a far parte di una gilda), ho acquistato *Final Fantasy XI*. Dopo i primi momenti, mi sono scontrato da una parte con l'impossibilità di progredire se non in gruppo, dall'altra con l'estrema difficoltà di trovare o formare un party grosso modo del mio livello. La conseguenza è che, come ho appreso da vari forum, ogni singola sessione di gioco dovrebbe durare almeno quattro ore, cosa che rende il titolo in questione per me inutilizzabile. Ora, ti chiedo: questa situazione è comune a tutti i MMORPG, oppure è una caratteristica soltanto di alcuni di essi?
Nel ringraziarti in anticipo per una tua eventuale risposta, ti saluto cordialmente.

Francesco

Tu, Francesco, mi istighi. Farmi una domanda sui MMORPG rischia di dare la stura alla parte più ossessiva e logorroica della mia personalità, la quale inizierebbe a parlare per ore di tipi di MMORPG e filosofie di crescita e reti sociali e bla, bla, bla. Per evitare che ciò succedesse, ho dovuto darmi una botta in testa, quindi perdonami eventuali frasi sconnesse e insensate. Veniamo a noi, partendo dal (totalmente arbitrario) discorso della "sessione da quattro ore": nessun gioco che io conosca inizia dopo tre ore di preparativi. Nella peggiore delle ipotesi, potrebbe servire una decina di minuti per aggiustare l'equipaggiamento e così via, ma poi si parte lancia in resta.
Quindi no, teoricamente nulla ti vieta di avere sessioni perfettamente soddisfacenti da un'ora o anche meno.
Il problema vero è un altro: se non appartieni a una gilda e non hai amici che giocano con te, sei costretto a cercarti un gruppo durante la tua sessione, o a combattere da solo. Nel primo caso, i tempi si allungano – persino in un MMORPG affollatissimo come *WoW* rischi di passare mezz'ora a cercare qualcuno del tuo livello che voglia venire dove vuoi andare tu.
Se, invece, scegli di fare il lupo solitario, rischi di trovarti a livelli in cui i nemici più deboli non ti danno più esperienza, mentre quelli che te ne darebbero sono troppo forti per essere affrontati in singolar tenzone senza grossi rischi (che magari non vuoi correre). Quindi, contrariamente a quanto hai immaginato inizialmente, il modo migliore per giocare "light" è proprio quello di unirsi a una gilda. Così facendo, le uscite vengono organizzate prima, fuori dal gioco, e quando entri puoi andare subito nel vivo dell'azione. L'unico intoppo di questo piano è che devi cercare la gilda giusta, cioè una che accetti i pivellini (come assumo tu sia) e che non abbia problemi con un giocatore che non può passare troppo tempo online – però, ce ne sono tante di gilde così, e non dovresti faticare troppo a trovarne.



BRAVO FOTOGRAFO DI GUERRA

Ave dottore!
Lo so, magari è poco originale e nulla di così massiccio come *Medieval II* o *Rome: Total War*, o un altro dei tanti titoli simili, ma per chi gioca a *Warhammer* vedere un imperiale che sventra un soldato del caos (anche se si tratta di un semplice predone) è il sogno di una vita che si realizza!

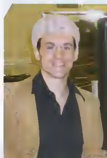
Enrico



Enrico, lungi da me l'idea di definire "poco originale" una schermata con viscere che volano e gente in mutande di pelliccia! Sulla "massiccità" ci sarebbe da dire, in effetti: io mi figuravo piane sterminate brulicanti di mirmidoni e pirati ninja cyborg, però possiamo fare finta che la tua immagine sia un dettaglio di un affresco molto più grande, e che quello che si intravede sulla sinistra sia un pirata ninja cyborg che sta per lanciare dozzine di pappagalli atomici contro i tuoi soldati. Al che, tu avresti risposto inviando le tue truppe di My Little Pony spartani mutanti, e ci sarebbe effettivamente stata la mischia che mi immaginavo. Quindi, hai vinto il premio – che questo mese consiste nell'avermi dato la possibilità di decidere che:

Il nuovo tema è...
"Personaggi improponibili". Avete presente quando in un gioco fantasy compare un alieno di "X-Files", oppure quando si scopre che il cattivo di un poliziesco è un drago?
Ecco, quelli.
Aspetto le vostre schermate a **gmc.kevorkian@sprea.it.**

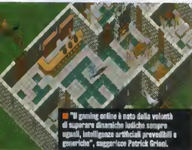
L'angolo di MBF



Filosofeggiare sui videogiochi è il compito di Matteo "MBF" Bittanti. In questo spazio, MBF risponde ai lettori che vogliono dire la loro sui temi affrontati nella rubrica dei Titoli di Coda. Per mettere in discussione le vostre certezze, l'indirizzo è: **matteobittanti@sprea.it**

Caro Matteo,
ho letto con molto interesse l'articolo sulla crescente omogeneizzazione e mancanza di varietà delle comunità alternative, videogiocatori in testa. Premetto che ho 30 anni, sono un appassionato di computer game e appartengo (almeno credo) alla categoria degli "hard-core gamer", cioè coloro che usano il personal computer per fini prevalentemente ludici, che investono migliaia di euro per avere gli ultimi ritrovati tecnici e che seguono le uscite dei giochi con grande attenzione. Tuttavia, tenderei a distinguere tra le dinamiche sociali e politiche dalla genesi e sviluppo di comunità "orizzontali" e dall'aggregazione di massa.
A mio avviso, si tratta di un fenomeno condizionato prevalentemente dall'evoluzione della tecnologia, ma che riflette una tendenza endemica dell'essere umano. Si tratta, in altre parole, di un fenomeno ricorrente, non occasionale. Si pensi, in particolare, alle prime espressioni dei gaming online multiplayer su PC. Mi riferisco a giochi come *Ultima Online*, *Starcraft* e *Diablo*, che hanno favorito l'avvento di forme di espressione e di creatività da parte della comunità videoludica. Tuttavia, non mi pare che la situazione sociale italiana abbia rappresentato uno stimolo decisivo alla nascita di numerosi e attivi clan. Al contrario, ritengo che, se anche se ci fossimo trovati in una fase di recessione, questa situazione avrebbe al massimo influenzato negativamente l'utilizzo di una tecnologia comunque costosa. Non credo, inoltre, che la sfiducia nei confronti della società e della classe politica rappresenti un fattore decisivo rispetto alla passione e alla predisposizione. Al contrario, la vera novità del gaming online è riconducibile alla volontà di superare dinamiche ludiche sempre uguali, intelligenze artificiali prevedibili e generiche (salvo rari casi, come *Half-Life*), insomma, al desiderio di andare oltre le convenzioni di una forma d'intrattenimento sempre meno stimolante. Per questo motivo, inerente ai videogiochi e non alla situazione sociale, si sono sviluppate comunità di videogiocatori. E si sono sviluppate grazie a Internet e al multiplayer. Allo stesso tempo, non escludo che, in momenti di incertezza generale, alcune frange sociali reagiscano con strategie di "opposizione" alle condizioni di vita. L'esempio è la Resistenza durante la Seconda Guerra Mondiale. Videogiocare rappresenta una forma di svago che tende a estraniare il fruitore dalla sua situazione contingente. Prevede un'interazione attiva e passiva, ma ciò dipende massimamente dallo sviluppo della tecnologia, piuttosto che dalle tendenze sociali. Con questo non intendo affermare che l'elemento politico sia del tutto irrilevante: è noto che durante i periodi di guerra, le vendite di videogiochi aumentano, ma questo non dovrebbe essere associato alla nascita e allo sviluppo delle comunità ludiche online. Se non altro, questo spazio di espressione rappresenta un contesto che risulta appetibile per tutti coloro che, delusi dalla situazione esistente, cercano svago per mezzo dell'oblio elettronico. Ma senza la tecnologia, tale via di fuga non esisterebbe.

Patrick Grioni
patrick@unifinsrl.it



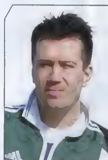
"Il gaming online è nato dalla volontà di superare dinamiche ludiche sempre uguali, intelligenze artificiali prevedibili e generiche", suggerisce Patrick Grioni.

FILOSOFIA SPICCIOLA

Serena D'Urbano (serena.durbano@studio.unibo.it) scrive: "Sono una laureanda in Cinema, Televisione e Produzione Multimediale presso il DAMS di Bologna. Sto lavorando a una tesi su "Lost" e mi interessa approfondire le nuove modalità di consumo del prodotto audiovisivo e della serialità televisiva in particolar modo. Credo che "Lost" abbia letteralmente inglobato nella sua struttura narrativa, e ancor più nelle strategie di marketing del prodotto, non solo una logica e un'estetica videoludiche, ma anche una nozione di 'flusso' e alcune pratiche tipiche della fruizione in DVD (come gli easter egg inseriti in forma di ironici ammiccamenti narrativi). Se avessi consigli, spunti, indicazioni per il mio lavoro, te ne sarei immensamente grata". Un aspetto che meriterebbe un approfondimento riguarda l'interazione tra la serie televisiva e il videogioco che Ubisoft sta attualmente sviluppando. Il rapporto tra videogame e televisione andrebbe investigato con attenzione. Si pensi, per esempio, ai titoli basati sulla celebre serie "C.S.I. : le avventure grafiche pubblicate da Ubisoft non hanno sfruttato pienamente il potenziale del telefilm (per tacere del disastroso videogame tratto da "24" per PS2). E che dire di *Desperate Housewives*? Televisione e videogame: un dialogo impossibile? Un'occasione perduta? Oppure una grande possibilità? Attendo le vostre considerazioni.

Caro Patrick, non dimenticare che la tecnologia non esiste in un vuoto, ma è profondamente correlata ai processi sociali, culturali ed economici. È, insieme, causa ed effetto di fenomeni complessi, ma non è mai l'unico *driver*. È fuori discussione che alcune delle prime comunità in Rete siano nate come spazi d'espressione alternativa, forme di resistenza allo status quo. Questo vale anche per le comunità videoludiche, che da vent'anni a questa parte, usano la Rete come luogo di aggregazione, condivisione e socializzazione.
Nel giornalismo specializzato, il progettista di videogame viene solitamente descritto come il catalizzatore di ogni sforzo creativo. Sul piano produttivo, tale descrizione è indubbiamente legittima. Ma sul piano del consumo, essa finisce inevitabilmente per sottovalutare la straordinaria creatività degli utenti, che utilizzano i videogame come piattaforme, strumenti espressivi, veicoli per produrre racconti e performance. Questa forma di creazione è stata abbondantemente documentata negli ultimi anni. Diversi studiosi hanno sottolineato l'estrema varietà delle pratiche di consumo secondario o derivato, in particolare per quanto concerne il fenomeno del "modding", ovvero la modificazione del software ludico e degli strumenti creativi. Ciò che mi colpisce, piuttosto, è la relativa piattezza delle produzioni comunitarie italiane. Oltre a essere poco rilevante sul piano internazionale per quanto concerne il game design, la situazione italiana non ha fatto registrare risultati apprezzabili per quanto concerne la scena machinima, per esempio, che invece nel resto d'Europa e negli Stati Uniti è cresciuta a livello esponenziale.
Ma questo tema meriterebbe un articolo a parte. Nel frattempo, invito i lettori a segnalarci espressioni creative della comunità videoludica italiana particolarmente significative.





Enigmi intricati e boss di fine livello agguerriti sono il pane quotidiano del nostro Skulz. Se siete arenati in un punto del vostro gioco preferito, inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)** o una e-mail a **botta&risposta@sprea.it**

B&R botta & risposta

LA PAROLA A SKULZ

Approfitto del piccolo spazio concessomi per fare i più sinceri complimenti a Mattia, che mi ha spedito una lettera principesca per l'angolo del Linea Diretta. Ragazzi, prendete esempio dal prode lettore e non fate i timidi. Quando leggete che qualche vostro collega è in difficoltà, prestategli subito soccorso.

BATTLESTATIONS: MIDWAY

B Egregio Skulz,
ti scrivo perché sono esasperato dagli innumerevoli tentativi falliti nel cercare di completare la seconda missione Sfida del pregevole *Battlestations: Midway*. Oltre a qualche tattica, che certo non guasta, ti chiedo se hai a disposizione qualche sporco trucchetto. Grazie mille in anticipo.

Dark Hell Knight

R Ciao Cavaliere, mi spiace deluderti, ma di trucchetti veri e propri per *Battlestations: Midway* non ce ne sono. Posso però suggerirti di usare Henry Walker come nome per il profilo della tua partita, così da sbloccare tutti i livelli e i filmati. Occhio, però, che il divertimento ne risente. Quanto alla missione, ti direi di usare il binocolo per indirizzare i tiri dell'artiglieria. Questo ti aiuterà a individuare i punti deboli delle navi nemiche, che di norma si trovano sul ponte a poppa e a prua. Inoltre, quando sei impegnato a puntare da distanza considerevole i grossi calibri, ricorda di mirare calcolando lo spostamento del bersaglio e la tua rotta.



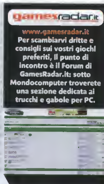
Quando si spara contro le navi nemiche di *Battlestations: Midway*, è conveniente mirare ai punti deboli.

CONFLICT: DESERT STORM 2

B Ciao Skulz,
sono David e ho un problema con *Conflict: Desert Storm 2*. Sono bloccato al livello del 18 febbraio del '91, credo sia o il quarto o il quinto. Ho liberato dai 5 nemici e dal carro armato il punto d'incontro tra i miei uomini e il mezzo, e come nuovo obiettivo devo portare la macchina vicino a un enorme portone. Non riesco, però, a superare con la jeep il posto in cui si trovano i nemici, a causa di un cancello che non vuole aprirsi. Per favore, aiuto!

David

R Dunque David, ti trovi alla quarta missione, quella intitolata Victor Two e ti comunico subito che si tratta di una sortita in cui viene richiesta la massima discrezione. Ma questo dovresti già saperlo, se sei riuscito a soddisfare il primo obiettivo che ti veniva richiesto. Ora devi tornare indietro a prendere il fuoristrada e prestare attenzione al campo minato. Per ovviare al problema degli ordigni, ti consiglio di utilizzare Connors per sparare a una mina e innescare, così, una reazione a catena che faccia piazza pulita lungo il tragitto. Nel caso in cui qualche bomba restasse inesplosa, provvedi a farla brillare con altri colpi precisi. A questo punto, devi salire sul mezzo e raggiungere il cancello, che potrai aprire utilizzando l'apposito interruttore giallo nascosto sulla parete a sinistra. Scendi dal veicolo e avvicinati al meccanismo, in modo che sullo schermo compaia il comando di apertura. Premi il tasto indicato e vedrai che il cancello si schiuderà, permettendoti di proseguire.



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Ave Skulz, videoluditurum te salutat!" Ciao **Mattia** e complimenti per il neologismo latino. "Scrivo per aiutare **Gabriele**, che chiedeva come trovare la sede della gilda dei ladri in *Gothic II*." Ti lascio subito spazio. "Per contattare la gilda, vai dal mercante Jora e accetta la quest in cui ti chiede di recuperare la borsa rubatagli da Rengaru. Raggiungi quest'ultimo, sempre nella piazza del mercato di Korhinis, e parlagli. Scapperà a gambe levate, quindi inseguilo, sapendo che si fermerà vicino all'albero dietro la caserma, e decidi cosa fare. Io l'ho arrestato, poi sono andato nella taverna del porto, dall'altra parte della strada rispetto al bordello, e lì, l'oste mi ha detto che c'era un tipo che mi aspettava vicino alla baracca del pescivendolo. Questo tipo, Attila, voleva cambiarmi i connotati, ma se lasci libero Rengaru forse vorrà solo parlarti. Tuttavia, tu vuoi sterminare la gilda, quindi non farti problemi e, dopo averlo ridotto a più miti consigli, fruga il suo corpo per rinvenire una chiave. Tuffati in acqua e nuota verso destra, guardando il mare dal porto, seguendo il profilo della banchina fino a scorgere una porta da aprire con la chiave di Attila. Ed ecco la sospirata gilda. Entra prestando

La parola all'esperto Mace Griffin Bounty Hunter

D Ciao Skulz,
è da mesi che sono bloccato in *Moce Griffin Bounty Hunter*, precisamente nella missione i Razziatori. Dopo aver ucciso l'uomo nell'astronave, mi ritrovo sopra delle terrazze e non riesco a scovare il passaggio per proseguire. Aiutami se puoi. Ti ringrazio.

Maurizio

R Ciao Maurizio, certo che se mi avessi fornito dei dettagli in più per comprendere la tua posizione, non sarebbe stato maie. Lo dico per tutti, cari lettori, cercate di essere il più precisi possibile nell'indicare il vostro problema, perché così sarà più facile darvi una mano. Ma torniamo a noi, Maurizio. Guardati attorno per individuare dei pannelli che controllano un ascensore. Poi, guarda oltre il parapetto e osserva la posizione della conduttura che dovrebbe trovarsi sulla sinistra del fumaiolo. Ora, muovi l'ascensore in modo che si posizioni allo stesso livello della base della conduttura e calati di sotto, così da poterti infilare nel passaggio. Quando sbuchi dalla parte opposta, cerca di non restare immobile nemmeno per un istante, perché ti troverai sotto il tiro dei cecchini. Quindi, procedi rapidamente verso destra e salta fino al condotto successivo, dove dovresti trovare il fucile di precisione. Infine, cammina lungo la trave per raggiungere la scaletta, sali e... da qui in poi devi cavartela con le tue forze!



MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

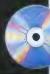
B Caro Skulz,
sono un tuo affezionato lettore e, da qualche giorno, sono bloccato in *Medol of Honor: Allied Assault*. Mi trovo alla missione in cui vieni calato nel bel mezzo dello sbarco in Normandia. Dopo aver raggiunto e attraversato la spiaggia, sono riuscito a far esplodere il filo spinato che mi separava dalle postazioni del nemico. Qui, però, sorge il mio problema: sono sotto le linee di difesa avversarie, ovvero ho raggiunto il check point, ma mi sono rimasti solo 18 punti su 100 di energia e mi trovo in una zona in cui non possono colpirmi. A questo punto, devo raggiungere una trincea, attraversando un campo minato, dove sono ben visibile agli occhi del nemico. Ogni volta, vengo centrato dai proiettili, calpesto una mina o vengo colpito dal mortaio. Ho provato anche a nascondermi dentro i buchi del terreno, sparando poi con il fucile da cecchino, ma quando mi sposto da una buca all'altra, calpesto una mina. Tu cosa mi consigli? Devo correre a perdifiato sino alla trincea sperando nella buona sorte o esiste una sequenza precisa per attraversare i buchi nel terreno senza incappare in nessuna mina?

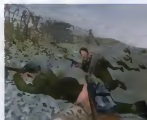
Michele

R Caro Michele, mai trascurare le capacità dei medici. Dopo aver recuperato i bangalore, fai una capatina dal tuo capitano e approfitta delle cure del soldato che gli sta a fianco. Se, però, non disponi di un salvataggio della partita che ti permetta di fare ciò, allora non ti rimane che armarti di pazienza e andare per tentativi. In ogni caso, quando ti trovi alla base del bunker, non partire per primo e aspetta che due dei tuoi quattro compagni ancora in vita facciano il primo tentativo. Poi, corri rapidamente fino alla prima buca, afferra il fucile di precisione Springfield e usalo per colpire con la massima rapidità i tedeschi asserragliati nelle loro postazioni. Una volta fatto, corri e salta subito nel cratere vicino alla parete rocciosa. Prendi fiato e prosegui alla volta del terzo cratere, a nord est rispetto alla tua posizione. Da qui, dovrai nuovamente imbracciare il fucile e sparare ai nemici. Solo dopo che il campo sarà sgombro, fila diretto sotto il bunker, prestando attenzione alla mina nei pressi del carrello, e lanciati nella torretta con la mitragliatrice per fare piazza pulita. Da qui in poi, dovresti farcela da solo, ma sappi che non sarà una passeggiata!



NEL CD E NEL DVD
Trucchi e soluzioni complete sono presenti anche nel CD dei demo o nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.





■ Prima di lanciare l'assalto al bunker di *Allied Assault*, è apportuno fare il pieno di saluta dal medico.

Quesiti dal passato Runaway

D Salve Skulz,
nel 2004 ho comprato *Runawoy* e ho finito di giocarci in circa un mesetto. Ora, nell'estate del 2007, non ricordo più come si supera il primo livello. Sono entrato nel ripostiglio dalla finestra e ho raccolto un paio di oggetti, ma poi? Mi potresti aiutare?

Davide

R Caro Davide, nel magazzino raccogli i cuscini che si trovano sotto il mobile e, sulla cassettiera nei pressi della finestra, una serie di appunti con riportate le indicazioni per i medicinali. Dal cassetto centrale della medesima cassettiera, prendi anche la cartella medica. Poi, continuando nella ricerca, recupera la siringa dallo scatolone e lo spray dallo scaffale a sinistra. Infine, prima di uscire ripassando dalla finestra, intasca anche la testa del manichino. Torna nella stanza dove si trova Gina, colma la siringa di alcool e riempi la penna per poter scrivere sulla cartella medica, che andrai poi a sostituire a quella di Gina. Ispeziona la borsa della ragazza per trovare una parrucca, piazzala sulla testa del manichino e poi disponi quest'ultima sul letto insieme ai cuscini. Vai in bagno e... sorpresa!

attenzione ai ratti-talpa ed esplora con attenzione le fogne, aprendo tutti i forzieri: rinverrai l'arco di Bosper e i calici d'argento di Coragon, che poi sarebbe l'oste della taverna dietro la piazza delle esecuzioni. Ci sono tre membri della gilda dei ladri: una donna (la più pericolosa) e due uomini. Uno ti aspetterà in mezzo alle fogne e ti scorterà dalla donna, che ti chiederà di unirti a loro. Se rifiuti, dovrai combattere. Distruggi tutto, fruga i corpi e sali attraverso la scala nella stanza, per sbucare in una taverna. In bocca al lupo e saluti alla redazione." Caro collega, la tua precisione mi lascia basito...

D "Caro Skulz, signore del sapere eccetera, eccetera. Mille volte ho finito *Sid Meier's Pirates!*, ma in nessuna delle mie partite sono riuscito a catturare un vascello, perché non ne ho mai trovato uno!" Sai una cosa, caro **Kai Dong**? Neppure io, ma sono pronto a scommettere la mia scorta di barili di rum che, tra i nostri lettori, c'è qualcuno che ce l'ha fatta.

D "Caro Skulz, per la prima volta devo chiedervi aiuto" Tranquillo, **Nicolas**, c'è sempre una prima volta. "Mi sono bloccato in *Overlord*, precisamente nella Cima del Firmamento – La palude. Non riesco ad attraversare la cortina di fumo verde che blocca l'entrata alla grotta dei serventi blu. I blu mi servono perché sono gli unici capaci di nuotare. Per favore aiutami! Anche qualche trucco è gradito. Grazie, sei un mito." Mitico sì, ma neanche troppo, visto che mi trovo nella posizione di dover chiedere aiuto ai miei colleghi...

SCOOP
prima occhiata

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

La saga calcistica più amata dai videogiocatori cambia nome: sarà una rivoluzione totale?

- SVILUPPATORE KCET
- GENERE Simulazione calcistica
- CASA Konami
- INTERNET www.konami.jp

SEMPRE PIÙ CALCIO
Oltre alle giocate spettacolari, il nuovo *PES 2008* dovrebbe portare in dote nuove licenze, loghi ufficiali e squadre. Le primizie non si limitano a questo: si parla di modalità di gioco inedite e tornei da disputare. Le informazioni sono ancora frammentarie: non perdete i prossimi numeri di GMC per saperne di più.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 SAPRÀ MANDARE LA PALLA IN RETE PERCHÉ:
- L'Intelligenza Artificiale è stata rivista.
- Sono state inserite nuove animazioni facciali e in campo.
- I movimenti senza palla sono più realistici.
- Porterà delle nuove modalità di gioco.

SE dal vostro negoziante di fiducia troverete sugli scaffali *Pro Evolution Soccer 2008*, invece dell'atteso *PES 7*, non stupitevi: quest'anno Konami ha deciso di rivoluzionare la sua simulazione calcistica (soprattutto per il debutto su PlayStation 3 di Sony) e, per l'occasione, ha scelto di cambiarne il nome.

La novità più esaltante è il cosiddetto Teamvision, un "sistema d'intelligenza Artificiale" in grado di adattarsi allo stile del giocatore. La CPU dovrebbe essere in grado di opporre una resistenza "costruttiva", elaborando delle contromosse degne del miglior Capello della situazione. L'obiettivo è quello di fornire una sfida più interessante e longeva ai virtuosi del joypad, cui non bastano i "soliti" sei livelli di difficoltà. Il tentativo del team KCET è comunque nobile: rendere le partite più tattiche, sullo stile di quello che si vede abitualmente nel campionato italiano. Osservare i propri difensori chiudere gli spazi in modo sapiente, accorciare le distanze tra centrocampo e difesa, e occupare astutamente le fasce è senza dubbio un'esperienza impagabile per ogni amante del bel calcio. I movimenti senza palla e il controllo dei vari Messi,

"IL CONTROLLO DEI VARI MESSI E PATO È STATO ELEVATO A NUOVE VETTE DI REALISMO"

Pato e compagnia bella sono stati elevati a nuove vette di realismo, così come la fisica del pallone, assolutamente inarrivabile per qualsiasi altra simulazione calcistica.

PES 2008 si segnala per un completo restyling dei menu di gioco e, a livello modalità e opzioni, dovrebbero esserci interessanti novità. Sul campo da gioco, a colpire è il comparto grafico, che ha fatto un ulteriore salto in avanti: sono state preparate nuove animazioni facciali (il fotorealismo è notevole) e movenze per portieri e i calciatori. Un tocco di classe da apprezzare riguarda il "movimento" delle maglie di gioco: sorprendentemente verosimile.

Un'altra novità gradita coinvolge i calci di rigore: è stata cambiata la visuale del portiere, anche se la meccanica di tiro non è stata modificata. Per quanto riguarda licenze ufficiali e gioco online, KCET non ha ancora rivelato nulla e nella versione che abbiamo provato non c'era alcunché di diverso rispetto a quanto visto nel precedente *PES 6*, pur se sono state annunciate un paio di importanti acquisizioni (si parla di squadre sudamericane). Come direbbe il vecchio Aldo Biscardi, di carne al fuoco ce n'è parecchia!





La qualità delle animazioni è migliorata rispetto alla scorsa versione.



Una delle novità più appariscenti sono le cosiddette scenette durante le sostituzioni.



Il team di sviluppo ha perfezionato ulteriormente la fisica di gioco.



Il sistema per pennellare i calci piazzati è cambiato? Lo scopriremo presto...

DATA DI USCITA **OTTOBRE 2007**

PROFESSIONE SVILUPPATORI

Nome: KCET

Provenienza: Giappone

Nati nel: 1991

Storia: Nata sul NES di Nintendo dei primi Anni '90, la saga calcistica di Konami ha cambiato nome e piattaforme di gioco in più di un'occasione. Da *Jikkyou Perfect Eleven* sul Super Nintendo fino a *Jikkyou Winning Eleven* su PlayStation, di acqua sotto i ponti ne è passata parecchia. In Europa, la serie è conosciuta con il titolo di *Pro Evolution Soccer*. In attesa di *PES 2008*, in Giappone ad agosto è uscito per PS2 *J-League Winning Eleven Club Championship 2007*, la versione giapponese che anticipa, solitamente, quella europea del gioco.

Li conosciamo per: La serie *Pro Evolution Soccer*.

ATTENDERE PREGO!

La palla andrà a centrocampo entro ottobre di quest'anno.

INDOVINA CHI È?

In *Mercenaries 2*, guidare un veicolo non servirà solo per spostarsi più rapidamente o per sfruttare un arsenale più distruttivo, ma anche per il camuffamento. Ipotizziamo che, per varie ragioni, siate entrati in un rapporto conflittuale con i cinesi e dobbiate svolgere una missione proprio sul loro territorio: solo a bordo di un veicolo cinese vi scambieranno per uno di loro e non vi bersaglieranno, cosa che vi capiterebbe se vi trovaste appiedati. Esistono, comunque, degli alti ufficiali in grado d'identificarvi anche a bordo di un mezzo: da questi sarà meglio stare alla larga.

MERCENARIES 2 WORLD IN FLAMES

La guerra dei mercenari è fatta di battaglie in libertà!

SVILUPPATORE Pandemic **GENERE** Sparatutto/Azione
CASA Electronic Arts **INTERNET** www.mercs2.com

MERCENARIES 2 VI FARÀ VEDERE I FUOCHI ARTIFICIALI PERCHÉ:

- Offrirà un mondo vastissimo, completamente esplorabile.
- Offrirà un mondo vastissimo, completamente polverizzabile.
- Metterà a disposizione più di 130 veicoli, militari e civili.
- Vi farà sperimentare attacchi di ogni tipo.

COM'È possibile incrociare l'esplorazione libera e "anarchica" in stile *Grand Theft Auto* con l'inquadratissimo mondo militare? Semplice, basta mettere in campo quei rappresentanti dello "sforacchiamento ben retribuito" che rispondono al nome di mercenari.

Grazie a loro, *Mercenaries 2* (il primo capitolo non è mai stato convertito per PC) sarà un festival della polverizzazione senza freni. Ambientato in un irrequieto Venezuela "alternativo", in cui il narcotrafficante Ramon Solano comanda l'esercito regolare, il gioco vi vedrà viaggiare senza restrizioni e sperimentare ogni "ben di dio" militaresco. Il tutto per portare a termine le molte missioni che vi verranno proposte in ogni anfratto dell'estesa mappa (si parla di 64 chilometri quadrati totali), che vi procureranno tanti crediti tintinnanti da convertire in ulteriore potenza di fuoco.

Potrete utilizzare bazooka, missili teleguidati, richiedere bombardamenti aerei e guidare voi stessi velivoli stealth, cacciatorpediniere e cam' armati, comprandoli o trafugandoli. Siccome, però, agli sviluppatori quest'immagine da "guerra uno contro tutti" non bastava, hanno voluto farcirla con dei particolari che, alla fine, non faranno che rendere più sfizioso il vostro personaggio. Tra i tanti veicoli militari, sono state infilate macchine esotiche o pick-up alquanto "decorati" da rapper multimiliardario: immaginate di sfrecciare a bordo di una specie di Lamborghini nel bel mezzo di una guerra civile sudamericana, mentre vi lasciate sullo sfondo il bagliore dell'esplosione del C4 che avete appena innescato!

"IL PAESAGGIO SI OFFRIRÀ SENZA PROBLEMI ALLA VOSTRA OPERA DEVASTATORIA"

E poi ci sono le fazioni in campo. Un vero mercenario non può essere solo una macchina da guerra, ma deve conoscere i rapporti esistenti tra i suoi committenti, in modo da non risultare sgradito all'uno o all'altro. Ebbene, in *Mercenaries 2* bisognerà barcamenarsi tra Nazioni Unite, cinesi, pirati giamaicani, l'esercito privato di una lobby del petrolio e, appunto, la soldataglia di Ramon Solano.

Nell'accettare gli incarichi dalle varie fazioni, dovrete stare attenti a non alienarvi troppo le simpatie di ciascuno degli schieramenti in campo. Sarà bene, insomma, pensare a creare un certo equilibrio diplomatico, mentre premerete incessantemente il grilletto. Il paesaggio, comunque, si offrirà senza troppi problemi alla vostra opera devastatoria: alberi in fiamme, ponti che crollano, piattaforme petrolifere che vi salutano con apocalittiche deflagrazioni, qualsiasi particolare dello scenario pare sensibile alle iniziative dinamitarde del giocatore.

Ben poco rimarrà in piedi del mondo che verrà caricato inizialmente dal vostro hard disk...



Il mercenario Mattias Nilsson osserva pensieroso un palazzo...



... per demolirlo subito dopo! Notate come si "scompone" l'edificio.



Oltre a distruggere, trafugare mezzi "al volo" sarà l'altra cosa divertente di *Mercenaries 2*.



Tre mercenari, tre stili: la furtiva Jennifer, l'interventista Mattias, il versatile Chris.

DATA DI USCITA
NOVEMBRE 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Pandemic Studios
- **Provenienza:** USA - Australia
- **Nati nel:** 1998
- **Storia:** Nati nel 1998 dal duo di veterani dell'industria videoludica John Resnick e Andrew Goldman, i Pandemic si sono recentemente imposti all'attenzione del mondo nel 2004 con *Star Wars Battlefront* e *Full Spectrum Warrior*. Nel novembre 2005 hanno costituito una partnership con BioWare e con Elevation Partners, società di proprietà del leader degli U2, Bono.
- **Li conosciamo per:** *Star Wars Battlefront I e II*, *Full Spectrum Warrior*, *Full Spectrum Warrior: Ten Hammers*.

ATTENDERE PREGO!
Il martoriato Venezuela di *Mercenaries 2* sarà visitabile a partire da novembre.

SQUALO GUIDA

A testimonianza della notevole eterogeneità di veicoli che si possono pilotare, ma anche del fatto che a *White Gold* piace coltivare elementi "fuori dalle righe", ci è stata segnalata la possibilità di guidare uno squalo tenendolo per le pinne! Tutto ciò dovrebbe rientrare in una particolare sottotrama di gioco, quella relativa all'inquietante mistero relativo alla fauna locale, di cui parliamo anche nella pagina qui a fianco.

WHITE GOLD WAR IN PARADISE

Tropici, piombo e libertà: una ricetta appetitosa.

SVILUPPATORE Deep Shadow **GENERE** Play Ten
CASA FPS/GdR **INTERNET** www.deep-shadows.com

WHITE GOLD SAPRÀ COINVOLGERVI PERCHÉ:

- Ci sono 60 missioni principali accanto a 250 secondarie.
- Rivela un gusto peculiare per i dettagli bizzarri.
- Fornisce un intero arcipelago da esplorare in assoluta libertà.
- È il seguito di un gioco che, bug a parte, ha combinato bene FPS e GdR.

DOPO una prima esperienza che ha espresso molte potenzialità, ma si è rivelata anche un'occasione parzialmente mancata, gli sviluppatori di Deep Shadows tornano alla carica con *White Gold*.

Si tratta del seguito di quella piccola gemma grezza che risponde al nome di *Boiling Point*, un divertente ibrido fra FPS e GdR rimasto memorabile sia per la libertà di gioco che consentiva all'interno di uno scenario abbastanza inedito, sia per i numerosi bug che ne hanno funestato la versione uscita inizialmente sul mercato. Del primo titolo, *White Gold* riprende la struttura, consentendo al giocatore, nei panni di un mercenario, di girovagare in lungo e in largo per un lussureggiante scenario tropicale, affrontando le missioni che più lo intrigano in una sequenza aperta.

A proposito di esplorazione, si parla di tre isole grandi e di sei più piccole, che nascondono una nociva e segreta produzione di droga in grado di mietere vittime tra i Vip. Il compito del giocatore sarà di debellare questo mercimonio, distruggendo in lungo e in largo con l'ausilio di un gran numero di mezzi, armi e abilità. L'elemento GdR pare molto ben limato sia per quanto riguarda la presenza di un intrigante sistema di abilità, sia per ciò che concerne la libertà di schierarsi con le varie fazioni dell'isola. Queste ultime includono

"C'È ANCHE UN INQUIETANTE MISTERO INERENTE LA FAUNA LOCALE"

l'esercito, la mafia, la polizia e i civili. La varietà dei veicoli a disposizione pare decisamente incrementata e promette di spingere a dovere l'elemento azione: si può guidare tutto ciò che si vede muovere nello scenario tropicale, dalle biciclette agli elicotteri.

Oltre a questo, *White Gold* sembra esprimere anche una maggiore attenzione alle sottotrame (ci sono 60 missioni principali e 250 "addizionali"), rivelata anche da una cura più certosina delle dinamiche dei personaggi non giocanti – tutti dotati di comportamenti personali e autonomi.

Si parla, poi, di una miriade di posti nascosti da esplorare e, addirittura, di un inquietante mistero inerente la fauna locale, ulteriormente sondabile a scelta dal giocatore. Di questo segreto, l'unico indizio che ci è stato concesso di vedere è l'immagine di un ragno gigante al lato di una strada.

Insomma, tropici, sparatorie, gusto per l'esplorazione e bizzarria: *White Gold* pare avere le carte in regola per divertire in modo originale, a patto che venga mantenuta la promessa di un motore snello ed esente da bug. GIOCHI COMPUTER

Il motore di gioco è il Vital Engine 3, evoluzione di quello alla base *Boiling Point: Road to Hell*.

Si possono guidare virtualmente tutti i veicoli che si vedono all'interno del gioco.

Il mix tra FPS e GdR promette di arricchire la giocabilità di entrambi i generi.

L'arcipelago dell'ambientazione appare molto vasto ed è totalmente esplorabile.

DATA DI USCITA
INVERNO 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Deep Shadows
- **Provenienza:** Russia
- **Nati nel:** 1997
- **Storia:** I fondatori di Deep Shadows sono i programmatori Roman Lut e Sergey Sabaryansky. Il loro esordio ufficiale è avvenuto nel 1999, collaborando con GSC Game World per il gioco d'azione 3D intitolato *Codename: Outbreak*. Sin dal 1997, tuttavia, hanno lavorato autonomamente sullo sviluppo del loro motore di gioco, chiamato Vital Engine. Con l'ultimazione del progetto, hanno fondato l'attuale Deep Shadows e sviluppato *Boiling Point: Road to Hell*, siglando un contratto con Atari nel 2003.
- **Li conosciamo per:** *Boiling Point: Road to Hell*. *White Gold* ne è il seguito.

ATTENDERE PREGO!

Per viaggiare e sparare nei lussureggianti tropici di *White Gold*, dovremo attendere l'ultima parte dell'anno.

SCOOP
prima occhiata

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V TRIBES OF THE EAST

Arrivano gli Orchi e il mondo di Ashan non sarà più lo stesso...

- **SVILUPPATORE** Nival Interactive
- **GENERE** Strategia a turni
- **CASA** Ubisoft
- **INTERNET** www.ubisoft.com

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: TRIBES OF THE EAST VI CONQUISTERÀ PERCHÉ:

- Chiuderà in bellezza *Heroes of Might and Magic V*.
- Non sarà necessario possedere il titolo originario per giocarlo.
- Avrete una pletora di nuove creature da affrontare.
- Sarà possibile giocare con gli Orchi!

QUALE sarà il destino della regina Isabella, del mondo di Ashan e di tutte le fazioni in lotta nell'universo di *Heroes of Might and Magic*? Ubisoft e lo sviluppatore russo Nival Interactive hanno deciso di giocare l'asso preparando l'atteso capitolo finale di *HoM&M V*. Cosa avranno mai architettato per emozionare ed esaltare gli innumerevoli fan della serie?

Innanzitutto, Ubisoft e il team di sviluppo hanno optato per proporre un'espansione che non richieda il titolo originale per giocare e l'hanno intitolata *Tribes of East*. La scelta segue ormai la formula collaudata che ha visto la brillante Relic (*Company of Heroes*, *Warhammer: Dawn of War*) proporre i suoi titoli con notevole successo.
Le novità, però, non finisco qui: è stata preparata una trama che si annuncia coinvolgente, ricca di colpi di scena e dai toni marcatamente epici.

Per la prima volta nella storia di *Heroes of Might and Magic*, sarà possibile giocare con la fazione degli Orchi e, per l'occasione, è stata creata una campagna ad hoc. Questa gradita innovazione apre una strada nel mondo fantasy riesumato qualche anno orsono da Ubisoft. Gli Orchi "approdano" a *Heroes of Might and Magic V* dopo aver spadroneggiato nello sparatutto

"IL NUMERO DELLE CREATURE DISPONIBILI SUPERA QUOTA 170"

fantasy *Dark Messiah – Might and Magic*. Non solo: sono annunciati altri personaggi protagonisti del fortunato FPS firmato da Arkane Studios, in un "crossover" epico.

Gli Orchi potranno contare anche sui Goblin, sui temibili Ciclopi e su molte altre creature mostruose. Il ruolo di questa "brutale" fazione non sarà affatto marginale in *Tribes of East*: Lord Arantir scoprirà la profezia del "messia oscuro" e rivelerà la cospirazione del Demone Supremo. Mentre gli stoici cavalieri di Haven staranno per essere sopraffatti, gli Orchi saranno gli unici a opporsi a questa minaccia infernale.

Da un punto di vista squisitamente numerico, per *Tribes of East* si parla di 10 nuove mappe multiplayer e 5 per la campagna single player. Inoltre, sono state sviluppate nuove abilità (come la Furia della Battaglia) e sono possibili altri livelli di evoluzione: il numero totale delle creature disponibili supera abbondantemente quota 170. A tutto questo, vanno aggiunti i nuovi incantesimi, manufatti ed edifici preparati per una sfida che si preannuncia leggendaria!





I mostri introdotti da questa espansione dispongono di una forza brutale!



Le meccaniche di gioco non sono cambiate, ma sono state ulteriormente rifinite.



Gli orchi non saranno le sole creature "riprese" da *Dark Messiah – Might and Magic*.



Il comparto grafico non differisce molto rispetto al gioco originale e alla prima espansione.

DATA DI USCITA
SETTEMBRE 2007

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Nival Interactive
- **Provenienza:** Russia
- **Nati nel:** 1996
- **Storia:** Nival Interactive è stata fondata nel 1996 da Sergey Orlovskiy e ha sfornato una quindicina di titoli di buon livello per il mercato PC. Nel 2006, la sede della società è stata trasferita da Mosca a Los Angeles.
- **Li conosciamo per:** *Heroes of Might and Magic V, Night Watch, Blitzkrieg II, Silent Storm, Etherlords II* e molti altri titoli.

ATTENDERE PREGO!
Orchi e nuove creature combatteranno per Ashan entro settembre.



La redazione sta diventando troppo piccola per riuscire a contenere tutte le novità che ci vengono recapitate. Per fortuna, i nostri superpoteri ci permettono di affrontare a cuor leggero imprese titaniche, come quelle di *Beowulf* e *Unreal Tournament 3*.

GMC NEWS

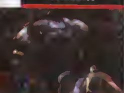
Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Azione/Avventura

BEOWULF

Un perturbazione leggendaria proveniente da nord sta per abbattersi sui nostri monitor.

GALLERY



I Titani, come dice la parola, sono parecchio grossi, oltre che tremendamente feroci.



Beowulf è un guerriero dotato di una forza sovrumana, che vive un conflitto interiore tra il bene e il male.



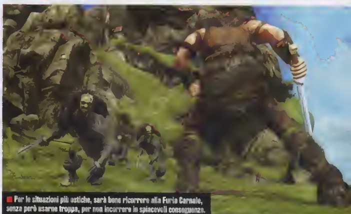




IL regista Robert Zemeckis, celebre per classici del calibro di "Forrest Gump" e "Ritorno al Futuro", è all'opera sul film d'animazione dedicato alle gesta del guerriero Beowulf.

E mentre un regista si adopera per completare una pellicola, da qualche parte nel mondo c'è già chi pensa al videogioco. In questo caso, si tratta di Ubisoft, che è molto attiva sul fronte delle licenze cinematografiche e televisive. Il film esordirà nelle sale italiane il 16 novembre e avrà per protagonista l'omonimo guerriero che dispone della forza di trenta uomini e vive un contrasto interiore tra la nobiltà d'animo e la brutalità. Assetato di gloria e oro, Beowulf si reca in Danimarca per sconfiggere una creatura bestiale, ma viene poi sopraffatto dalla sua stessa brama di potere e punta diretto al trono danese. Divenuto re, l'eroe deve ovviamente accollarsi oltre agli onori anche gli oneri, e difendere il suo regno dai Titani.

Nel gioco, che ci permettiamo di catalogare come una miscela di avventura e azione, avremo modo di vivere da protagonisti trent'anni della storia di Beowulf, affrontando situazioni che non vengono trattate dal film. Gli scenari, invece, dovrebbero conservare la spettacolarità della fonte cinematografica grazie all'utilizzo della tecnologia YETI, già sfruttata per lo sviluppo dei due episodi di *Ghost Recon Advanced Warfighter*.



Per le situazioni più ostiche, sarà bene ricorrere alla Furia Carnale, senza però usarne troppa, per non incorrere in spiacevoli conseguenze.

"Impartiremo ordini ai nostri guerrieri e li potenzieremo con armi sempre più efficaci"

Dato che le gesta da affrontare saranno a dir poco leggendarie, fa piacere sapere che non dovremo combattere da soli. Potremo avvalerci, infatti, di un'armata composta da un massimo di dodici thane (presso Angli e Sassoni, persone appartenenti al gradino più basso dell'aristocrazia). Saremo in grado di potenziarli con armi sempre più efficaci, di impartire loro ordini e assegnare posizioni difensive. Molto importante per la riuscita delle missioni sarà il Potere Carnale, ovvero la fonte dell'energia necessaria a sciorinare gli attacchi più devastanti e a brandire le armi speciali. Per riuscire ad arrampicarsi lungo le pareti basterà, invece, l'abilità "normale" di Beowulf, la stessa che sarà anche alla base dei combattimenti con combo, parate e contrattacchi.



Data di uscita: Novembre 2007
Internet: www.ubisoft.com

FPS

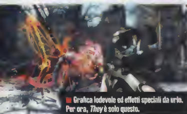
THEY

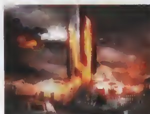
Loro sono grossi. Loro sono molto cattivi!

Al momento di andare in stampa, *They* è ancora avvolto da una cortina di mistero.

Presto, molto presto, ne sapremo di più e sarà nostra premura mettervi al corrente della situazione, ma abbiamo comunque pensato di fare del bene pubblicando una delle prime immagini e mettendo in chiaro che si tratterà di uno sparatutto in soggettiva d'ambientazione futuristica. Gli sviluppatori hanno annunciato il titolo con il classico entusiasmo e sottolineato il fatto che girerà su un motore grafico d'avanguardia, capace di gestire innumerevoli categorie di effetti speciali. Hanno anche accennato al concetto di "mystery shooter"; concetto che, in tutta sincerità, non ci dice molto e al massimo ci fa pensare a una trama ricca di colpi di scena. Parecchia importanza verrà data alla fisica e all'interazione con l'ambiente (leggi distruttibilità dello stesso) e alla presenza di numerose armi.

Data di uscita: 2008/2009
Internet: www.imc-online.net


Grafica lodevole ed effetti speciali da urlo. Per ora, *They* è solo questo.



Azione

NINJA GOLD

I misteriosi progetti di Warren Spector.

Warren Spector sta lavorando a due nuovi videogiochi, che ha avuto il piacere di presentarci per ora solo attraverso un paio di immagini.

Il primo, che è stato temporaneamente intitolato *Ninja Gold*, contempla la stretta collaborazione con il regista John Woo, insieme al quale il prode Warren ha intenzione di creare, oltre al gioco, anche il film. Entrambi avranno a che fare con i ninja, saranno ambientati nei giorni nostri e prenderanno in considerazione un intrigo internazionale tra la mafia russa e quella giapponese.

La seconda opera rimane, per il momento, ancora più misteriosa, tanto che non è nemmeno possibile trovarle un titolo provvisorio. La sola immagine disponibile lascia intendere che possa trattarsi di un vicenda epica dalle tinte fantasy. Il paragone più vicino porta a *Ultimo Underworld* e sarebbe davvero sorprendente se il gruppo di Spector riuscisse a ottenere i diritti per un gioco appartenente alla celebre serie. Diciamo che, per il momento, non possiamo che andare in brodo di giuggiole all'idea che ciò possa accadere e restare imbambolati di fronte alla parole del maestro: "Quando annunceremo in via ufficiale quello che stiamo combinando, metà del mondo penserà che siamo fuori di testa e l'altra metà che si tratti della cosa più intrigante dopo il pane tagliato a fette!" E le fette di pane sono la base per tante pietanze succulente...

Data di uscita: 2008
Internet: www.junctionpoint.com


Che possa veramente trattarsi di un erede di *Ultima Underworld*?

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan – Hyborian Adventures	Eidos	Autunno
Alan Wake	Microsoft	2008
Alone in the Dark	Atari	Fine 2007
Brothers in Arms Hell's Highway	Ubisoft	Fine 2007
Call of Duty 4	Activision	Ottobre
Clive Barker's Jericho	Codemasters	Settembre
Company of Heroes: Opposing Fronts	THQ	Novembre
Cryostasis	1C Company	2008
Crysis	EA	Fine anno
Dragon Age	BioWare	2008
Duke Nukem Forever	2K Games	2008
Elveon	10Tacle	2007
Empire Earth 3	Vivendi/Sierra	Ottobre
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Autunno 2007
Far Cry 2	Ubisoft	2008
FIFA 08	EA	Autunno
Frontlines: Fuel of War	THQ	2008
Gears of War	Microsoft	Fine 2007
Gray Matter	Anaconda	Fine 2007
Guild Wars Eye of the North	NCsoft	Fine 2007
Half-Life 2: Episode 2	Vaive	Ottobre
Helldorado Conspiracy	Atari	2007
Hellgate London	EA/Namco	Autunno
Kane & Lynch: Dead Men	Eidos	Ottobre
Left 4 Dead	Valve	Natale
Lost	Ubisoft	2007
Mass Effect	BioWare	2007
Medal of Honor: Airborne	EA	Settembre
Penny Arcade Adventures	Hothead Games	Fine 2007
Portal	Valve	Ottobre
Project Gray Company	EA	2007
Rogue Warrior	Bethesda	Fine 2007
Sacred 2: Fallen Angel	Ascaron	2008
Sega Rally Revo	Sega	Autunno
Silent Heroes	Paradox	Inverno
Sins of a Solar Empire	Stardock	Autunno
Space Siege	Sega	2008
Spore	EA	2008
Starcraft 2	Vivendi	2008
Storm of War: Battle of Britain	Ubisoft	2007
Tabula Rasa	NCsoft	Ottobre
Team Fortress II	Valve	Ottobre
The Club	Sega	Autunno
The Wheelman	Midway	Metà 2008
The Witcher	Atari	Ottobre
TimeShift	Vivendi	Autunno
Turning Point Fall of Liberty	Codemasters	Fine 2007
Universe at War	Sega	Autunno
Unreal Tournament 3	Midway	Autunno
Warhammer Online: Age of Reckoning	GOA	2008
World in Conflict	Vivendi	Autunno

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dai videogiocatori



Carlo Barone

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS
FPS online

Sarà il nuovo "step" evolutivo degli sparatutto online, dopo l'ottimo esperimento di Splash Damage, nell'ambientazione che caratterizza *Quake*.
www.enemyterritory.com/



Matthew07nuc

SPORE
Strategia

Mi piace l'idea di un gioco nuovo e con contenuti semplici ma divertenti, con diverse modalità che lo rendono (dalle anticipazioni) validissimo.
www.spore.com



Normandy92

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE
FPS

Ormai, sono molti anni che non viene pubblicato un nuovo capitolo della serie di *Call Of Duty* per PC. Deve essere davvero divertente piombare sulla testa dei nemici da un tecnologissimo Black Hawk.
www.callofduty.com



EnricoRos

DUKE NUKEM FOREVER
FPS

Attendo questo gioco perché *Duke Nukem 3D* mi ha coinvolto come nessun altro. Anche se non sembra dare segni di vita certi, sono speranzoso, da bravo fan del mitico Duca!
www.3drealms.com/duke4/



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI
Volete farci sapere qual è il vostro titolo più atteso? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo due dei vostri pareri. Mandate anche la foto!
gmcattesi@spree.it

FPS

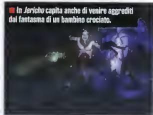
CLIVE BARKER'S JERICHO

Cambiare corpo è una bella comodità.

La squadra Jericho, cui fa riferimento il titolo, è composta da soldati dotati di capacità paranormali ed è stata costituita per combattere il male primordiale, quello che il Padre Eterno ha creato e messo da parte prima di dare vita ad Adamo ed Eva.

Ogni volta che il maligno supremo sbuca dai meandri degli inferi, il Jericho Team è lì pronto a fargli la festa. Per riuscirci, fa affidamento sulle abilità specifiche dei suoi sette componenti, capitanati dal prode Devin Ross. La sua morte fisica non comporta però il game over, bensì offre al giocatore la possibilità di migrare nel corpo di uno degli altri soldati. Cambiare personaggio in corso d'opera non è certo una novità, ma dà comunque a *Jericho* una connotazione importante: il giocatore non ha un suo corpo e deve continuamente usare quelli dei diversi personaggi, selezionandoli in base alle loro caratteristiche. In questo modo, nel corso della vicenda, si possono adoperare armi di ogni genere, anche spade, e capita di ricorrere ai poteri sovrannaturali. Uno degli esempi più interessanti nell'ambito della trasmigrazione è il cecchino del gruppo, Black, che ha la capacità di controllare i proiettili con la mente.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.codemasters.com/jericho



In *Jericho* capita anche di venire aggrediti dal fantasma di un bambino crociato.

FPS Multiplayer

UNREAL TOURNAMENT 3

È tutta una questione di controllo dell'energia.

La modalità Warfare rappresenta il fulcro dell'immensa esperienza multiplayer proposta da *Unreal Tournament 3*, esperienza che contempla anche i canonici Deathmatch, Capture the Flag e Duel.

Siamo davvero lieti di dirvi che l'abbiamo provata di persona e che ci ha convinti appieno. Il Warfare è l'evoluzione dell'Onslaught già apprezzato in *UT 2004* e prevede che due team vengano dislocati a difesa dei rispettivi generatori di energia, ai versanti opposti di una mappa alquanto complessa. Posizionati in diversi punti del campo di battaglia ci sono, poi, dei nodi di energia, che le squadre devono impegnarsi a conquistare per riuscire a disattivare lo scudo energetico della controparte. Per vincere, è necessario distruggere il generatore avversario. Cosa facile a parole, meno nei fatti, dato che più ci si addentra nel terreno ostile e maggiore è la distanza dai punti di respawn (quelli in cui si torna in vita dopo essere stati uccisi), con relativi problemi in termini di rinforzi da parte dei colleghi.





In *Unreal Tournament 3* sono presenti circa 40 mappe e un terzo è dedicato alla modalità Warfare.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.unrealtournament3.com

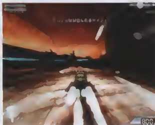
Corse Futuristiche

VOLTAGE

Un viaggio ad alta velocità attraverso il Sistema Solare.


Gli scenari sono disegnati in modo da riprodurre le condizioni del pianeta su cui si svolge la gara.





C'era una volta un gioco intitolato *Wipeout*, nel quale bisognava sfrecciare come dei forsennati a bordo di velivoli a levitazione attraverso circuiti tortuosi.

E per certi versi c'è ancora, visto che il nuovo gioco di corse in fase di sviluppo presso gli studi di IBA Group vanta non poche similitudini con il capolavoro di Psygnosis. Le gare di *Voltage* sono ambientate sue sette pianeti del Sistema Solare (Terra, Marte, Venere, Giove, Saturno, oltre ai due satelliti Luna ed Europa) e vanno affrontate con uno stuolo di navicelle dotate di caratteristiche e prestazioni differenti. I velivoli sono potenziabili per quanto concerne i tre motori di cui sono dotati (elettrico, nucleare e a tachioni). Molto importanti nell'economia del gioco sono i quindici circuiti, lungo i quali si incontrano salti che conducono a porzioni speciali di pista e a scorciatoie. Non mancano le divagazioni fantascientifiche, come le piattaforme elettromagnetiche e i sistemi di teletrasporto, da sfruttare con furbizia se si punta al risultato pieno.

Data di uscita: Autunno 2008
Internet: www.lexiconentertainment.com

RITARDO



FPS e Azione

BLACKSITE E THE WHEELMAN

Casa: Midway
Sviluppatore: Midway

Midway comunica che ci sarà da aspettare, e in uno dei due casi anche parecchio, prima di apprezzare sui monitor *Blocksite* e *The Wheelman*. Il primo doveva arrivare sugli scaffali dei negozi a settembre ed è stato procrastinato al mese successivo.
Peggio è andata a *The Wheelman*, il gioco del nuovo film di Vin Diesel, che è passato alla metà del prossimo anno.

Data di uscita: ~~(Blacksite) settembre 2007; (The Wheelman) Fine 2007~~
Data di uscita aggiornata: (Blacksite) ottobre 2007; (The Wheelman) Metà 2008

Combo micidiale

ID SOFTWARE È SU STEAM

Un accordo che fa tanto bene agli FPS.

Se si pensa a Steam e il primo videogioco che viene in mente è il magnifico FPS *Half-Life 2*.

Mai, però, ci saremmo immaginati che un giorno, nel catalogo online di Valve, avremmo trovato anche il suo diretto concorrente *Doom 3*. Certo, su Steam nel corso degli anni sono stati pubblicati svariati titoli, e anche id Software non è rimasta a crogiolarsi nel successo del suo FPS, ma diciamo che l'antagonismo tra questi due principi dell'FPS rende l'idea dell'importanza della fusione. Grazie all'accordo, i tredici e più milioni di abbonati di Steam potranno ora acquistare gli esponenti delle serie *Wolfenstein*, *Quake* e *HeXen*, più una serie di pacchetti "tutto compreso" per non lasciarsi scappare neppure un episodio delle suddette. L'amministratore delegato di id Software, Todd Hollenshead, ha sottolineato che: "Valve è un pioniere della distribuzione online dei videogiochi. È la stata la prima azienda a comprendere che il pubblico e gli stessi sviluppatori avevano bisogno di un sistema di vendita diretto, ovvero di Steam." Da parte sua, il presidente di Valve, Gabe Newell, non ha nascosto la sua "Ammirazione per id e per i suoi progressi tecnologici, che negli ultimi quindici anni hanno dato lustro all'industria dei videogiochi."

Data di uscita: Disponibili
Internet: www.steampowered.com


Doom 3 e *Resurrection of Evil* sono tra i tanti titoli di id Software oggi disponibili su Steam.

PILLOLE

THE SCOURGE PROJECT
Gli sparatutto in soggettiva non sono certo un genere povero di esponenti, tuttavia annunciamo sempre con piacere un nuovo titolo. Si tratta di *The Scourge Project*, sviluppato da Tragnarion e atteso per il 2008. Il gioco utilizzerà l'Unreal Engine 3 e questa è, già di per sé, una prospettiva allettante, come entusiasmante è il fatto che l'accento sarà posto sulla modalità cooperativa per quattro combattenti. Quanto alla trama, si parla degli immancabili invasori alieni.

HEROES
Ubisoft ha siglato un accordo in esclusiva con Universal Pictures volto alla creazione del videogioco basato sulla serie televisiva "Heroes", definita come una delle dieci migliori serie TV del 2006 dall'autorevole rivista *Time*. "Heroes" narra le gesta di alcuni individui comuni che scoprono di possedere poteri speciali come la telepatia, la capacità di viaggiare nel tempo e di volare. I protagonisti capiscono che il destino del mondo è nelle loro mani e devono unire le proprie forze per combattere contro chi cerca di eliminarli.

AVATAR
Ancora Ubisoft e ancora una pregevole licenza, questa volta non televisiva ma cinematografica. *Avatar* sarà il videogioco ufficiale dell'omonimo film prodotto da Twentieth Century Fox con la regia di James Cameron, lo stesso di "Titanic", "Aliens" e "Terminator". Protagonista della vicenda è un ex-marine, coinvolto nella guerra di un mondo lontano, che nei panni di un Avatar, ovvero di un corpo alieno controllato da una mente umana, combatte per la sua sopravvivenza e per quella degli abitanti del pianeta.

LOST
A differenza delle due precedenti licenze di Ubisoft, quella relativa al telefilm "LOST" è di certo più conosciuta dal pubblico italiano. Nel gioco, atteso per i primi mesi del prossimo anno, impersoneremo uno dei sopravvissuti del volo Oceanic 815. Dovremo affrontare il nostro oscuro passato in cerca di riscatto

PILLOLE

e, soprattutto, di un modo per tornare a casa sani e salvi. Nel corso dell'avventura, avremo modo di esplorare scenari familiari (o, quantomeno, familiari per chi ha apprezzato la serie TV) e di interagire con tutti i personaggi principali del piccolo schermo. Sul piano della giocabilità, *Lost* si segnala per la presenza di enigmi e sulla necessità di sconfiggere i nemici utilizzando non solo la forza ma anche l'astuzia.

LEGO INDIANA JONES: THE VIDEOGAME
Il titolo è ancora provvisorio, ma mette comunque in chiaro cosa dovrebbe diventare il nuovo gioco nato dalla collaborazione tra LucasArts e TT Games. Dovrebbe trattarsi di un'esperienza simile, sul piano grafico e della giocabilità, a quella apprezzata in *LEGO Star Wars*, tanto più che anche gli sviluppatori saranno gli stessi: Traveller's Tales. Il gioco prenderà in considerazione i primi tre episodi della saga cinematografica che ha per protagonista il celebre archeologo. Per il momento *LEGO Indiana Jones: The Videogame* è stato annunciato per le console per il 2008, ma siamo propensi a pensare che lo vedremo anche sui monitor.

RITARDI PER CRYSIS E SPLINTER CELL CONVICTION
Lo sparatutto di Crytek era atteso per il 14 settembre, ma non perdete tempo a cercare *Crysis* nei negozi, perché tanto non lo trovereste. Armatevi di pazienza e provate ad aspettare almeno fino ai primi giorni di novembre o, mal che vada, fino alle settimane che precedono il Natale. Più lunga sarà, invece, l'attesa per *Splinter Cell Conviction*, previsto entro la fine dell'anno in corso e rinviato ora ai primi mesi del 2008.

ANCORA RED FACTION
Il terzo episodio dello sparatutto in soggettiva di THQ è un affare certo, malgrado l'annuncio da parte dell'azienda che le perdite dell'ultimo trimestre ammontano a 9,3 milioni di dollari! Purtroppo, ufficializzazione a parte, del nuovo capitolo non si sa assolutamente nulla.

MMORTS

SAGA

Quando le divinità litigano, sono dolori per tutti.


Per guadagnare esperienza e tesori, è necessario affrontare le singole quest e superare intere campagne militari.


La guerra viene combattuta da cinque fazioni, ciascuna contraddistinta da unità ed edifici specifici.

Per la serie, anche le divinità se le suonano di santa ragione, ecco a voi il prologo di *Saga*, nuovo MMORTS – ovvero, gioco di strategia multiplayer online – in fase di sviluppo presso gli Wahoo Studios.

Gli dei sono tranquilli e regnano sul paradiso. Poi, un brutto giorno Goth-Azul decide di ribellarsi agli Anziani e viene rinchiuso in un globo denominato Gaia. Prima di finire in gattabuia, però, lo sconfitto confida alla divinità minore Xethos Nom il segreto del potere degli Anziani. Così, con l'ausilio di quattro divinità di secondo piano, il marrano lancia l'assalto al potere e cerca di impossessarsi del paradiso. Il conflitto si sposta sulla superficie di Gaia e la *Saga* ha inizio...

Il prologo non è niente male, ma quanto a innovazione in termini di giocabilità non c'è da aspettarsi molto. *Saga* segue i dettami del genere ed è ambientato nel più classico dei mondi fantasy: pullula di orchi, goblin, draghi e mette a disposizione il consueto cabaret di armi e incantesimi. Interessante, invece, è il fatto che l'editore Silverlode Interactive abbia deciso di non fissare una quota di abbonamento. I giocatori pagano sono per i prodotti che acquistano, volendo con questi intendere i pacchetti di potenziamento per le proprie armate.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.playsaga.com/html/game_info.html

Avventura

SAM & MAX SEASON TWO

Al divertimento non c'è mai fine.

Sam & Max, i due favolosi detective che ci hanno tenuto compagnia negli scorsi mesi, sono quasi pronti a tornare sul monitor con la seconda stagione delle loro spassose avventure. *Sam & Max: Season Two* non è, infatti, una voce di corridoio, ma realtà. Una realtà destinata a sollazzarci con una serie di nuove gesta investigative e ambientazioni inedite. La novità principale riguarda i tempi di distribuzione dei capitoli, che saranno disponibili sul sito di TellTale Games (www.telltalegames.com) solo un giorno dopo l'effettivo lancio su quello di GameTap (www.gametap.com), mentre nel caso della prima serie l'attesa era di due settimane. Rimarrà pressoché invariato, invece, lo stile del gioco, anche se il design director, Dave Grossman, ha parlato di alcune non sostanziali modifiche apportate allo stile grafico, figlie delle osservazioni degli appassionati reduci dalla prima stagione.

Data di uscita: Autunno 2007
Internet: www.telltalegames.com

Avventura

A STROKE OF FATE

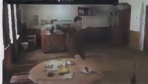
Per far terminare la guerra, basta eliminare il nocciolo del problema...

A metà tra storia reale e fantasia, *A Stroke of Fate* racconta le gesta di una spia esperta in sabotaggio, che viene spedita nei meandri del potere del Terzo Reich con l'obiettivo di organizzare l'omicidio del Führer.

Dal punto di vista tecnico, il gioco è strutturato come una normale avventura, ma ha indubbiamente dalla sua un tratto molto intrigante. Per tutto il tempo della missione, il protagonista si muove tra personalità storiche reali, quali Himmler, Muller e Goebbels, che sono perfettamente riconoscibili sul piano grafico. Anche la Germania degli Anni '40 è stata riprodotta con dovizia di particolari e con una notevole attenzione alle atmosfere dell'epoca, in particolare per quelle che si respiravano negli edifici della polizia segreta e negli uffici privati di Hitler. Sul lato pratico, ciò comporta che, in qualità di agenti infiltrati, i giocatori dovranno muoversi e comportarsi come dei servitori del Reich, in modo da non sollevare sospetti nell'entourage del dittatore.

Data di uscita: Inverno 2007
Internet: www.akella.com/en

La cura per i dettagli è evidente nella riproduzione degli edifici e degli arredamenti dell'epoca.





I camion sono più grandi delle auto e le opportunità di personalizzazione ne guadagnano.



Andare a sbattere contro gli ostacoli potrebbe non essere un errore, ma solo un modo per dare spettacolo.

Azione/Corse

SLEDGEHAMMER

Sfide da brivido con i bisonti della strada.

L'editore moscovita Buka Entertainment si sta ricavando uno spazio sempre più importante nel mercato dei videogiochi, mettendo in evidenza la capacità di ampliare il proprio catalogo titoli e di proporre esperienze ludiche inusuali.

In argomento di giochi fuori dagli schemi, ecco arrivare *Sledgehammer*. [illegible] *Sledgehammer* proporrà sia la modalità in singolo, arricchita da sfiziosi minigiochi, sia una completa opzione multiplayer per otto camionisti in contemporanea, articolata nelle sfide in deathmatch e in cooperativa. È molto probabile che il gioco non sarà basato su un modello dinamico votato al realismo, ma piuttosto su una risposta tutta arcade ai comandi, ovvero sulla possibilità di causare danni colossali e sciorinare prestazioni da urlo sin dalla prima sortita sull'asfalto.

Data di uscita: Fine 2007
Internet: www.targem.ru/sledgehammer-game.com

Strategia

HORNET LEADER PC

La pianificazione è alla base di ogni missione.

La collaborazione tra Matrix Games, Dan Verssen Games e Storm Cloud Creations darà vita a un nuovo gioco di strategia a base di aerei supersonici. *Hornet Leader PC*, questo il titolo, ci darà modo di gestire sul piano tattico i micidiali Hornet in missioni realistiche o quanto meno plausibili dal punto di vista storico. In qualità di comandanti, avremo a disposizione una squadriglia di F/A-18 della U.S. Navy. Dovremo selezionare i piloti e stabilire i tipi di armamento, proprio come avviene nei briefing che precedono le missioni reali. Ciascuno dei piloti a disposizione avrà caratteristiche e abilità specifiche, che andranno ad aumentare man mano che porteremo avanti le operazioni proposte dal gioco. I campi di battaglia presi in considerazione saranno l'Iraq, la Libia e la Corea del Nord, in un lasso temporale che andrà dal 1991 al 2007.

Data di uscita: 2008
Internet: www.matrixgames.com

ISTANTANEA SU: MOTOGP '07

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Climax
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 256 MB con PS 2.0
- **Internet:** www.thq.com
- **Nei Negozi:** Ottobre
- **Perché aspettarlo:** È l'ultima incarnazione di *MotoGP*, la saga motociclistica più divertente disponibile per computer. Non aspettatevi una simulazione, ma un brillante gioco arcade.









Il "cavatappi" di Laguna Seca è stato uno dei momenti più esaltanti di tutto il gioco.

UN JOYPAD PER DOMARLI

Con la tastiera, *MotoGP '07* è difficile da gestire e non riesce a offrire le emozioni che dovrebbe. Noi lo abbiamo testato con lo Xbox 360 Controller per Windows, scoprendo con piacere che anche questo titolo lo supporta pienamente, e lo autoconfigura se lo rileva. I grilletti dorsali risultano eccellenti per gestire con precisione il freno anteriore e posteriore, mentre lo stick di sinistra controlla lo spostamento dei pesi, permettendo di curvare e di muovere verso l'avantreno o il retrotreno il pilota. Spostando in avanti lo stick di destra, si gestisce la manetta del gas, mentre muovendolo in basso si attiva la frenata automatica, che bilancia entrambi i freni e lo spostamento del pilota, semplificando la vita ai centauri alle prime armi. Inutile dire che il massimo si ottiene usando quello stick solo per accelerare, e gestendo manualmente tutto il resto.

MOTOGP '07

Su due ruote, la traiettoria è tutto.

IL Valentino nazionale non sembrerà più capace di esaltare il pubblico come negli scorsi anni, ma la MotoGP resta uno sport affascinante, ricco di sorpassi, imprevisti e bagarre sino agli ultimi metri di gara. Altro che la Formula 1, ultimamente animata più dalle spy story fra McLaren e Ferrari che dalle sfide fra i piloti.

Nel settore dei videogiochi le cose non sono poi tanto differenti: i titoli di Formula 1 non sono più disponibili da tempo al di fuori delle console di Sony (e, se vogliamo, dei Mod per *rFactor*), mentre THQ continua ogni anno a rinnovare la propria licenza per l'esaltante *MotoGP*.

Abbiamo provato su strada una versione d'anteprima di *MotoGP '07*, funzionante in tutto e per tutto, ma ancora non rifinita e caratterizzata da alcuni bug. Ciò non ci ha impedito di testarlo nelle sue varie modalità, di vagliarne i circuiti, le moto e le differenze fra simulazione e arcade, senza tralasciare le vie di mezzo fra questi estremi. Alla prima esecuzione siamo rimasti positivamente colpiti dalla grafica, che si rivela pulita, dettagliata e, benché si trattasse di una versione incompleta, molto fluida anche su schede video non proprio potentissime. Mai un calo di velocità, nemmeno nelle situazioni più complesse, quando sulla pista correvano una ventina di moto contemporaneamente. I tracciati sono, tra l'altro, ricchi di dettagli, così come le due-ruote, mentre gli shader, pur non non ricercatissimi, svolgono egregiamente il proprio compito, regalando riflessi e colori senza esagerazioni. Le animazioni, invece, non sono piacevoli come avremmo voluto, per quanto non ci si possa lamentare.

Ci siamo subito avventurati nella modalità più simulativa disponibile in *MotoGP '07*, rendendoci conto che non era certo uno scherzo da ragazzi. Pur lontano dalla simulazione certosina, infatti, il gioco di Climax mette a dura prova le capacità degli aspiranti centauri, obbligandoli a dosare con accortezza gas e freno, a prendere sempre la traiettoria ideale per riuscire a mantenere bassi i tempi e, soprattutto, a capire come vanno spostati i pesi sulla moto per rimanere in equilibrio. La difficoltà maggiore sarà proprio quella di far muovere il pilota correttamente, per frenare in maniera incisiva e affrontare le curve al meglio. Tenete il peso troppo indietro e la moto soffrirà di un evidente sottosterzo. Esagerate a portarlo in avanti e avrete tutta l'aderenza che vi serve sulla ruota anteriore, ma probabilmente il posteriore "partirà" alla prima apertura del gas.

MotoGP '07 viene in aiuto spostando automaticamente il peso del centauro in accelerazione e frenata, ma affrontando le

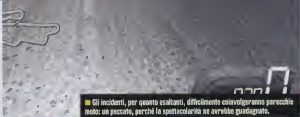





MOTOCICLISMO ESTREMO
MotoGP '07 include una modalità Extreme che, alla prova dei fatti, si è rivelata particolarmente divertente. Si tratta di gare di fantasia, che si corrono lungo circuiti cittadini (il traffico non è presente, state tranquilli!) con moto più potenti e un modello di guida leggermente più permissivo. Sono l'ideale per esaltarsi in sfide improponibili, almeno nella realtà.



■ Una staccata al limite può portarvi ad alzare pericolosamente la ruota posteriore... soprattutto se usate il freno anteriore con troppa decisione.



■ Gli incidenti, per quanto esaltanti, difficilmente coinvolgeranno parecchie moto: un peccato, perché la spettacolarità ne avrebbe guadagnato.




■ Prima della partenza, quando la pitlane è affollata, si vive l'emozione di un motomondiale in prima persona.

"I CONTATTI DECISI FRA CENTAURI SONO AFFRONTABILI SENZA PATEMI"

curve tutto sarà nelle vostre mani. Potrete anche decidere di avere il pieno controllo della due-ruote, agendo singolarmente sul freno anteriore e quello posteriore, così come sul cambio delle marce, ma prima di vincere una gara dovrete allenarvi per qualche tempo.

Spostando il selettore del realismo al 50%, tutto cambia radicalmente, e sarà decisamente più semplice rimanere in pista. Non solo sarete liberi di aprire con decisione il gas quando il ginocchio toccherà terra in piega, ma potrete anche permettervi qualche escursioni fuori tracciato senza troppi danni, a meno di sbagliare clamorosamente la curva. In modalità simulativa al 100%, di contro, mettere le ruote un centimetro fuori dalla pista mentre starete dando gas significherà prodursi in uno spettacolare capitombolo. Presa la necessaria confidenza con la moto (magari affrontando le sfide offerte da *MotoGP '07*, che introducono dolcemente al gioco senza buttarvi subito in gara), ci si inizia a divertire pennellando le traiettorie e, soprattutto, facendo bagarre con gli altri piloti. Partire ultimi e raggiungere le prime posizioni, infilando uno a uno (ma anche tre alla volta) gli avversari, è una soddisfazione che nemmeno una Mastercard può comprare, merito anche della permissività del gioco sotto questo profilo. I contatti "decisi" fra centauri sono affrontabili senza patemi, come anche le toccatine con le gomme degli avversari. Aspettatevi un pugno alzato in segno di sfida quando esagererete, ma, solitamente, riuscirete a stare in piedi a meno di essere toccati sullo pneumatico posteriore mentre sarete in piega: in questi casi, la moto scivolerà lateralmente, facendovi perdere qualche prezioso istante, ma niente più.

I danni, infatti, non sono stati implementati, almeno nella versione attualmente in nostro possesso. Siamo rimasti delusi dal fatto che, non appena la due-ruote sfugge, si diventa praticamente dei fantasmi e chiunque potrà passare attraverso il pilota o il suo bolide senza che la collisione venga calcolata. Idem quando si torna sul tracciato dopo uno scivolone.

MotoGP '07 sembra, insomma, divertente e piacevole, sebbene non molto differente dal predecessore. Abbiamo gradito soprattutto la calibrazione della difficoltà, che consente a chiunque di trovare un livello di sfida adatto alle proprie capacità e d'innalzarlo non appena si sente pronto a impegnarsi maggiormente. Sul prossimo numero, salvo imprevisti, dovremmo finalmente poterne recensire una versione completa. GIOCHI COMPUTER

ISTANTANEA SU: *WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING*

- **Casa:** GOA
- **Sviluppatore:** EA Mythic
- **Genere:** MMORPG
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB PS 2.0 DX 9.0c, connessione a Internet
- **Internet:** www.war-europe.com
- **Nei Negozi:** Primi mesi 2008
- **Perché aspettarlo:** Uno degli universi fantasy più conosciuti diventa un MMORPG e promette numerose nuove idee, sotto tutti gli aspetti principali di questo genere. Il gioco sviluppato da EA Mythic (che già ci ha deliziato con *Dark Age of Camelot*) pone in testa ai propri obiettivi il divertimento e la sfida.

Altdorf, la capitale dell'Impero, sfoggia ottimi dettagli già a questo stadio dello sviluppo.

Fanatico, Stregone e Prescelto saranno tre classi appartenenti alla armate del Caos.

WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Uno dei più affascinanti universi fantasy si prepara, finalmente, a sfidare i campioni della Grande Rete.

NON SOLO PVP

A fronte di molti giocatori di MMORPG che amano combattere contro avversari in carne e ossa (PVP), c'è una folta schiera di persone che preferisce affrontare intensi scontri in opposizione a nemici controllati dall'Intelligenza Artificiale. *Warhammer Online* promette di accontentare entrambi gli schieramenti, offrendo diversi modi d'interpretare il gioco. Per avere un'esperienza completa, però, sarà preferibile godersi tutti i contenuti!

NEL lontano 1983, nasceva un wargame da tavolo destinato a diventare celebre in tutto il mondo: "Warhammer Fantasy Battle", le cui miniature sono ormai oggetto di culto per molti appassionati e motivo di vanto per collezionisti incalliti.

La ricca ambientazione del gioco rappresenta una fonte inesauribile per un MMORPG e, dopo aver affrontato vicende travagliate, un GdR online che si svolge nelle gotiche lande di "Warhammer Fantasy" è finalmente in dirittura d'arrivo. *Warhammer Online: Age of Reckoning* è stato sviluppato da Mythic, oggi EA Mythic, lo studio di sviluppo cui si deve l'introduzione del concetto di guerra tra reami nei MMORPG (con il celebre *Dark Age of Camelot*).

Age of Reckoning vedrà due grandi fazioni in contrapposizione: l'Ordine, nelle cui file saranno presenti Nani, Impero e Alti Elfi; e Distruzione, che conterà sull'appoggio dei Pelleverde, del Caos e degli Elfi Oscuri. *Warhammer Online* ruoterà intorno a questa battaglia fin dai primi livelli, promettendo divertimento per gli appassionati della modalità giocatore contro giocatore (PvP), senza ovviamente scontentare gli estimatori del PvE (giocatori contro nemici controllati dall'Intelligenza Artificiale).

Il sistema di combattimento offrirà un'esperienza diversa dagli altri esponenti del genere, grazie all'introduzione di due elementi piuttosto innovativi denominati tattiche e morale, a fianco delle classiche abilità peculiari di ogni classe. Le tattiche permetteranno di scegliere quali bonus impiegare nelle varie occasioni di gioco, riempiendo una barra dotata di un numero di slot limitato che crescerà di pari passo con la progressione del personaggio. Il morale, invece, rappresenta un concetto tanto semplice quanto promettente: con un valore di base pari a zero, salirà relativamente alla vostra efficacia durante i combattimenti, sbloccando delle abilità che, una volta utilizzate, ne consumeranno una parte.

Se i duelli si prospettano interessanti, le missioni pubbliche non sono da meno: si tratta di incarichi particolari organizzati in diversi capitoli, che non verranno

La caratterizzazione dei modelli 3D si attesta su ottimi livelli.



GIOCHI COMPUTER CONTEST! GOA

In esclusiva con GOA e GMC, partecipa e prova a vincere un accesso alla BETA dell'atteso



e numerosi premi in collaborazione con



Immagina il tuo personaggio di *Warhammer® Online* (**www.war-europe.com**), disegnalo, scrivi una sua breve biografia (massimo 300 caratteri) e invia il tutto in formato elettronico al sito di riferimento di Giochi per il Mio Computer (ovvero, GamesRadar). Gli autori dei 25 migliori personaggi, selezionati a insindacabile giudizio degli Inquisitori di GMC e GamesRadar, riceveranno dei fantastici premi!

Troverete tutte le informazioni sul sito **http://gamesradar.futuregamer.it/**
Le immagini e le biografie dei vostri personaggi di *Warhammer® Online* devono essere originali (non copiate da quelle di "Warhammer® Fantasy" o di *Warhammer® Online*) e vanno inviate solo via e-mail all'indirizzo:
contest_warhammeronline@sprea.it
entro e non oltre il 30 ottobre 2007.



Esempio di personaggio

I PREMI IN PALIO!



Primo Premio
1 Codice per accedere alla Beta di *Warhammer® Online* + 1 gaming pack Logitech (1 tastiera G15, 1 mouse G5 e 1 audio set X540) + 1 T-shirt di Warhammer®

Secondo Premio
1 Codice per accedere alla Beta di *Warhammer® Online* + 1 tastiera G15 + 1 T-shirt di Warhammer®

Dal Terzo al Venticinquesimo Premio
1 Codice per accedere alla Beta di *Warhammer® Online* + 1 T-shirt di Warhammer®



Il Prescelto vanterà un aspetto non proprio rassicurante.



La razza nanica verrà rappresentata in tutto il suo roccioso splendore.



L'atmosfera di *Warhammer Online* sarà tutt'altro che riposante.

assegnati da personaggi non giocanti (PNG), bensì attivati con il semplice passaggio nelle zone interessate. Ciò significa che tutti i giocatori potranno prendervi parte, indipendentemente dall'appartenenza allo stesso party. Le missioni pubbliche avranno un ruolo importante anche in chiave PvP, contemplando vere e proprie sfide contro la fazione avversaria.

"RUOTERÀ INTORNO ALLA BATTAGLIA TRA ORDINE E DISTRUZIONE, FIN DAI PRIMI LIVELLI"

La naturale evoluzione del gioco porterà le due compagini in guerra a scontrarsi per il dominio delle capitali: al momento, gli sviluppatori preferiscono mantenere il riserbo sotto questo aspetto, ma possiamo già prevedere lunghi tira e molla tra Pelleverde e agguerriti Nani. Il supporto dei PNG sarà uno degli stratagemmi che verrà utilizzato per mantenere l'equilibrio durante gli scenari, in modo da riportare lo scontro in equità numerica.

Il craft (ossia la creazione di oggetti quali armi e corazze) sarà sicuramente presente e gli sviluppatori promettono succulente informazioni a riguardo nel prossimo futuro. L'unica cosa certa, in questo momento, è che rappresenterà una componente importante per il gioco e, parola di EA Mythic, sarà più divertente di quello presente in *Dark Age of Camelot*.

La Beta a numero chiuso di *Warhammer Online: Age of Reckoning* è attualmente in corso e un discreto numero di fortunati italiani è al lavoro per migliorare il gioco sotto tutti i suoi aspetti. Ricordiamo, infatti, che *Warhammer Online* verrà completamente tradotto nella nostra lingua e gode di uno staff (appartenente a GOA, responsabile del gioco in Europa) che seguirà assiduamente la comunità del Bel Paese. La data di uscita di questo promettente MMORPG è fissata per i primi mesi del 2008. Nell'attesa, non resta che cominciare a lucidare le armature.



UNA STORIA LUNGA 24 ANNI

L'universo di "Warhammer" può contare su una storia raccontata tramite numerosi libri, che ne descrivono dettagliatamente luoghi e personaggi. Con un background del genere, gli sviluppatori di EA Mythic non avranno sicuramente carenza di idee, grazie anche a uno scrupoloso lavoro di supervisione da parte di Games Workshop – la casa che produce, da un quarto di secolo, il wargame da tavolo. Se volete approfondire le vostre conoscenze sul mondo di "Warhammer" non avete che da visitare il sito http://it.games-workshop.com/warhammer/.

UNA COMUNITÀ ENORME

EA Mythic e GOA (per quanto riguarda l'Europa) hanno deciso di puntare molto sul buon rapporto con le diverse comunità di appassionati. In questi mesi di attesa, sono nati numerosi portali che raccolgono ogni tipo d'informazione disponibile in Rete riguardo *Warhammer Online*. Qui di seguito, riportiamo i principali "fansite" italiani, dove trovare notizie, oltre a numerosi connazionali pronti a discutere di tutto ciò che riguarda il gioco:

www.war-italia.it

www.warhammeronline-italia.it

www.war-italy.it

www.gamesrider.it/war/.

ISTANTANEA SU: *RACE 07 – THE WTCC GAME*

- **Casa:** Simbin
- **Sviluppatore:** Simbin
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Requisiti di sistema:** CPU 2 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 128 MB con supporto PS, connessione a Internet
- **Internet:** www.simbin.com
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** I Simbin sono degli ottimi sviluppatori e, nonostante una versione iniziale di *RACE* non brillante, con le successive patch e questo nuovo titolo stanno dimostrando di essere capaci di riconoscere i propri errori e di porvi rimedio. La varietà delle vetture disponibili, inoltre, potrebbe rendere *RACE 07* particolarmente longevo. Poco prima di andare in stampa, abbiamo ricevuto la notizia che verrà distribuito in Italia da Atari.



Le BMW ora si "sentono" meglio che nella precedente versione del gioco.



La gestione del replay è stata migliorata, e ora è più facile selezionare la migliore angolazione per rivedere le proprie performance.





Graficamente non si notano enormi passi avanti rispetto al precedente *RACE*, ma la qualità dei modelli e delle texture è elevatissima.

CHE FORZA!

L'effetto Force Feedback di *RACE* è fra i migliori che abbiamo provato. Quelli implementati di *GTR 2* e *rFactor* (soprattutto con il plugin *Real FF*) sono sicuramente validi, ma, per qualche motivo, in *RACE 07* abbiamo l'impressione di capire meglio il comportamento dell'auto in ogni situazione Parte del merito è da attribuire ai numerosi setup predefiniti per varie periferiche, così come alla possibilità di andare a modificare dal menu vari parametri, esaltando o togliendo sensibilità agli effetti che si ritengono meno "importanti". Tra questi, c'è la vibrazione del motore, che, pur piacevole, distrae da aspetti più importanti, quali il saltellare delle ruote quando si bloccano frenando, piuttosto che lo scivolare laterale delle gomme.

RACE 07 – THE WTCC GAME

Un assaggio delle potenzialità del nuovo *RACE*, in attesa dell'arrivo delle "ruote scoperte".

IL lancio di *RACE – The WTCC Game* non è stato accolto con grandi entusiasmi dagli appassionati di simulazioni di guida.

Pur trattandosi di un buon gioco, infatti, non riusciva a elevarsi al di sopra dei precedenti titoli realizzati dai Simbin e dava l'impressione di essere stato assemblato in tutta fretta, a scapito della cura per i dettagli che contraddistingueva capolavori quali *GTR 2* o *GT Legends*. A quanto pare, lo sviluppatore ha deciso di rimboccarsi le maniche e di dimostrare che il suo potenziale è ben altro, sia realizzando nuove patch per *RACE*, sia concentrando gli sforzi sul seguito, *RACE 07*. Abbiamo avuto modo di dare un'occhiata a quest'ultimo, in una versione in corso d'opera che, però, ci ha permesso di saggiare il nuovo motore grafico, Lizard, e il nuovo modello di guida.

Per quanto riguarda il primo, non si notano differenze degne di nota rispetto al gMotor che animava il precedente capitolo, ma la qualità dell'immagine è comunque molto elevata e, giocando dall'interno dell'abitacolo, abbiamo avuto l'impressione di un titolo abbastanza scuro come tinte, probabilmente a causa del parabrezza. Quando si gareggia dall'esterno, infatti, i colori sono accesi come si vorrebbe. *RACE 07* si è dimostrato, in ogni caso, più fluido del primo episodio anche a dettaglio elevato, e offre un numero molto elevato di opzioni con cui "giocare" per trovare il miglior compromesso. Estremamente interessante l'opzione che tiene d'occhio il frame rate, consigliando di abbassare o alzare il dettaglio in relazione agli FPS medi dell'ultima sessione di competizione.

"SI POTRANNO GUIDARE ANCHE F3000 E RADICAL"

L'unica pista disponibile era Brands Hatch, e si potevano usare solamente delle BMW 320 o delle Seat Leon, già presenti nel primo *RACE*. Bisogna ammettere che il feeling con la vettura è decisamente migliorato, soprattutto con la BMW a trazione posteriore. L'abbiamo "sentita" reagire a dovere, anche grazie a un Force Feedback curato, che aiuta a capire il comportamento dell'auto. Gli pneumatici non ci hanno elettrizzato come quelli eccellentemente simulati da *GTR 2*, ma quanto a trasferimento dei pesi e sensazioni di guida ci siamo divertiti parecchio. Vanno considerati anche i modelli di vetture attualmente disponibili. Le cilindrate relativamente poco potenti consentono un margine d'errore più ampio che con altre simulazioni, soprattutto in gara, dove spesso arrivare a ruote fumanti in curva è l'unico modo per superare. *RACE 07* promette bene, insomma, e la versione definitiva dovrebbe anche rivelarsi adeguatamente varia: oltre al campionato WTCC moderno, a quello del 1987, alle Mini e alle Catheram, si potranno guidare anche altre formule, come la F3000 e le Radical. Non vediamo l'ora di infilarci nelle monoposto!



ISTANTANEA SU: MYTHOS

■ **Casa:** Flagship Studios
■ **Sviluppatore:** Flagship Seattle
■ **Genere:** MMORPG
■ **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, 1 GB RAM, scheda 3D 64 MB DX 9.0c, 500 MB HD, Windows XP SP2/Vista, connessione 56k
■ **Internet:** www.mythos.com
■ **Nei Negozi:** Fine 2007
■ **Perché aspettarlo:** Sviluppato da persone con grande esperienza nel genere, *Mythos* promette tutte le peculiarità più gradite ai giocatori di *Diablo*, condite da una grafica gradevole e da un'impostazione MMORPG. Tutto questo senza sborsare un centesimo!



■ Le città offriranno numerose missioni da intraprendere.

OGGETTI, OGGETTI, OGGETTI

Buona parte del divertimento nei MMORPG consiste nello scovare equipaggiamento sempre più potente. Nel caso di *Mythos* esso è diviso in vari colori, secondo la qualità, e prima di poter essere indossato, necessita dell'identificazione. Parte degli oggetti saccheggiabili sono inoltre dotati di slot in cui inserire potenziamenti, per migliorarne la qualità e le statistiche complessive



■ Alcune abilità consentiranno di evocare creature in grado di aiutarvi durante il combattimento.



■ Lo stile grafico di *Mythos* è marcatamente "cartoon".



LE LANDE DI ULD

Viaggiare attraverso le lande di Uld, il mondo in cui è ambientato *Mythos*, è molto semplice: la struttura non è propriamente aperta, ma si basa su una serie di mappe. Accettando di svolgere missioni o uccidendo mostri, è possibile ottenere l'accesso a determinate zone con dungeon annessi. Alcune di queste mappe sono considerate "epiche" e consigliate per un gruppo di avventurieri: offrono un bottino più ricco, a fronte di una difficoltà maggiore.

MYTHOS

Azione a non finire, in questo colorato (e gratuito) gioco online.

CERCASI BETA TESTER

La Beta a numero chiuso di *Mythos* è attualmente in corso, e gli sviluppatori frequentano assiduamente i forum ufficiali per confrontarsi e ascoltare le opinioni degli utenti. Il titolo è in piena espansione, con frequenti informazioni sugli aggiornamenti futuri, che ne riguarderanno tutti gli aspetti. Se volete iscrivervi per avere la possibilità di essere selezionati come Beta-tester, puntate i vostri browser all'indirizzo www.mythos.com/join_kingdom.jsp e ricordate che la conoscenza della lingua inglese è fondamentale.

ALCUNI giochi sono in grado di creare una forte dipendenza negli appassionati. Spesso, si tratta di MMORPG, ma in alcuni casi basta anche un GdR tutto azione e divertimento come *Diablo*.

Se gli ingredienti di questi due generi venissero miscelati, *Mythos* sarebbe sicuramente uno dei possibili risultati, giacché è basato proprio su quelle meccaniche in grado di rapire letteralmente il giocatore per ore e ore.

Mythos è sviluppato da Flagship Seattle, uno studio sussidiario di Flagship Studios. Questa software house vanta talenti precedentemente impiegati in numerosi progetti di successo (per esempio *Dungeon Siege* e *Totol Annihilotion*) ed è attualmente all'opera sull'atteso *Hellgate: London*. *Mythos* è nato proprio allo scopo di testare la tecnologia relativa all'efficienza del gioco via Internet di *Hellgote: London*, non per questo, però, verrà realizzato in modo semplicistico o banale. Umani, Satiri e Gremlins saranno le razze disponibili e ognuna potrà specializzarsi in altrettante classi: il Bloodletter, una sorta di guerriero; il Pyromancer, un vero e proprio mago con incantesimi di vari tipi; e il Gadgeteer, che utilizza armi come fucili e balestre per colpire dalla distanza.

"VERRA' DISTRIBUITO IN MODO COMPLETAMENTE GRATUITO"

Mythos, come abbiamo scritto, sarà centrato sulle meccaniche basilari dei MMORPG, con una forte impronta mutuata da titoli come *Dioblo* o *Dungeon Siege*. Immancabili, a confermarne lo spirito, le numerose missioni, la maggior parte delle quali terminerà con l'esplorazione di sotterranei infestati da mostri di ogni tipo, da affrontare da soli o in gruppo per ricevere oggetti ed esperienza.

Le città rappresenteranno i luoghi in cui incontrare gli altri avventurieri in carne e ossa e saranno sede di numerosi mercanti, utili per acquistare pozioni ed equipaggiamento. Appositi portali guideranno verso tutte le altre zone riservate a un giocatore e al suo gruppo, generate casualmente, quindi sempre diverse. Le analogie con *Diablo* non finiscono qui, anzi, si estendono a buona parte delle caratteristiche di *Mythos*. Come la progressione del personaggio, che avverrà tramite l'assegnazione di punti nelle quattro statistiche principali: Forza, Destrezza, Vitalità e Saggezza. Ogni classe sarà inoltre dotata di tre rami d'abilità in cui distribuire i punti ottenuti guadagnando livelli, permettendo un'ottima personalizzazione del proprio alter ego.

Mythos è attualmente in fase di Beta-test a numero chiuso, ed è in evoluzione continua: gli sviluppatori promettono aggiornamenti importanti per implementare la creazione di oggetti (craft) e la modalità giocatore contro giocatore (PVP, in gergo), oltre a nuovi contenuti di ogni genere. Verrà distribuito in modo completamente gratuito verso la fine di quest'anno, e non richiederà alcun tipo di canone mensile.









Il Tier 3 è un robot massiccio che non ha eguali in *Forged Alliance*.



Le unità aliene inedite sembrano avere un potenziale assolutamente devastante.

ALTRO CHE SERAFICI!

La nuova fazione di *Forged Alliance* rappresenterà una sorta di nemesi per gli umani della UEF, ma non solo. Creduti estinti dopo che la Federazione Terrestre sterminò la loro colonia su Seraphim II (evento che portò alla nascita della fazione Aeon), i Seraphim tornano invece alla carica dimostrandosi tutt'altro che pacifici. Le loro forze annichiliscono i mondi principali della UEF e iniziano la marcia attraverso l'universo, distruggendo tutto ciò che incontrano sul proprio cammino Sebbene alcuni Aeon considerino i Seraphim delle divinità, i lealisti formano una difficile alleanza con i Cybran e con ciò che rimane della Federazione Terrestre, per ostacolare il comune nemico.

ISTANTANEA SU: *SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE*

- **Casa:** THQ
- **Sviluppatore:** Gas Powered Games
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** CPU 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, 8 GB HD, Banda Larga
- **Internet:** www.supremecommander.com
- **Nei Negozi:** Autunno
- **Perché aspettarlo:** Si tratta di uno dei migliori RTS sulla piazza e i ragazzi di Chris Taylor hanno tutte le potenzialità per perfezionare, ancora una volta, un prodotto già di per sé esaltante.

SUPREME COMMANDER FORGED ALLIANCE

Una nuova alleanza per sconfiggere una terribile minaccia aliena?

DOPO aver rinfrescato lo stereotipato genere degli RTS la scorsa primavera, i ragazzi del geniale Chris Taylor ci riprovano con un'espansione per *Supreme Commander*.

Seguendo la linea tracciata da Relic Entertainment con la straordinaria serie *Down of War* dedicata all'universo futuristico di "Warhammer" e, prossimamente, con il seguito del brillante *Compony of Heroes*, anche il novello *Forged Allionce* sarà un prodotto a sé stante. In poche parole, si tratterà di un'espansione che non necessiterà del gioco completo per funzionare.

Cosa ha preparato Gas Powered Games per ricaricare le energie dei "comandanti supremi", stremati dalle numerose battaglie sostenute nella Guerra Infinita? I numeri fanno una certa impressione: si parla di una nuova fazione giocabile, ben 110 unità, una campagna (sei missioni, più numerosi obiettivi da completare e azioni secondarie) e un complessivo miglioramento dello stesso *Supreme Commonder. Forged Allionce* si presenta dunque come un

> "SI PRESENTA COME UN SEGUITO, PIÙ CHE COME UN'ESPANSIONE"

seguito, più che come un'espansione. Da un punto di vista squisitamente visivo (un fiore all'occhiello della produzione firmata Gas Powered Games) sono stati promessi: esplosioni ancor più devastanti e un miglior effetto di "sfocatura" dovuta al calore, unità maggiormente dettagliate e un sostanzioso incremento delle prestazioni anche su PC non particolarmente potenti (vero tallone d'Achille del primo episodio).

Grandi cambiamenti in positivo sono stati annunciati per quanto riguarda l'Intelligenza Artificiale, che, a detta degli sviluppatori, sarà più astuta (ci sarà anche modo di giocare con una CPU "truffaldina", per avere battaglie più equilibrate), mentre è stata prevista una gestione più intuitiva e snella per impartire gli ordini alle proprie unità e un'interfaccia di gioco perfezionata. Il pezzo forte di *Forged Allionce* è senza dubbio l'introduzione della nuova fazione giocabile denominata Seraphim. Il look dei nuovi arrivati è decisamente seducente, ma il loro impatto per quanto riguarda la giocabilità complessiva si annuncia addirittura devastante. Le tre fazioni in lotta nella Guerra Infinita dovranno coalizzarsi per sventare la pericolosa minaccia aliena. Comunque, per fronteggiare al meglio i Seraphim, gli schieramenti di *Supreme Commonder* sono stati adeguatamente potenziati: si parla di una decina di nuove unità (inclusa una sperimentale) per la nazione Cybran, per gli Aeon e per la United Earth Federation.

Gli appassionati di *Supreme Commonder*, con tutte queste aggiunte, avranno certamente fatto partire il conto alla rovescia, soprattutto pensando alle epiche battaglie che dovranno combattere. L'inizio delle ostilità è previsto per il tardo autunno.



S.T.A.L.K.E.R. CLEAR SKY





■ Le giocate con le fazioni, in Clear Sky, avranno un'importanza ancora superiore che in *Shadow of Chernobyl*.





■ Il ciclo giorno/notte, in questo episodio, sarà maggiormente curato e si rifletterà sui comportamenti di chi vive nella Zona.

Dopo oltre 20 anni dal disastro, è tempo di tornare a Chernobyl un'altra volta.

QUANDO abbiamo recensito *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, non abbiamo espresso un giudizio particolarmente entusiasta. Il gioco aveva degli indubbi pregi, fra cui un'atmosfera incredibilmente avvolgente, ma la tanto promessa libertà di movimento era limitata da alcune – discutibili – scelte di desing.

Ciononostante, o forse proprio per questo, *S.T.A.L.K.E.R.* sembra aver stimolato la fantasia dei modder (come dimostrano ampiamente le numerose produzioni amatoriali rintracciabili sulla Grande Rete) e ha spinto gli sviluppatori di GSC Game World a lavorare su un seguito, anzi, come va di moda ultimamente, su un "prequel".

In *Clear Sky*, l'ambientazione è la medesima di *Shadow of Chernobyl*, ma i fatti si svolgono qualche tempo prima. Il protagonista non sarà quello che abbiamo già controllato, bensì uno stalker trascinato quasi a forza nella catena di eventi accaduti nella Zona, che hanno poi portato alle vicende vissute in *SoC*. Il sistema nervoso del nostro alter ego sembra violentemente scosso da ogni "pulsazione" della Zona e, a quanto pare, l'unico modo per rimanere in vita è quello di trovare Strelok e fermarlo. In questo prequel, quindi, causeremo il "disastro" che ha condotto a *Shadow of Chernobyl*.

Chi ha finito *S.T.A.L.K.E.R.* sarà probabilmente stupito da queste affermazioni e si chiederà come verrà gestita la situazione, dal momento che trovare e uccidere Strelok in questo capitolo significherebbe stravolgere quanto sappiamo della Zona. Interrogati a riguardo, gli sviluppatori si sono mostrati abbastanza sibillini e quando abbiamo domandato loro se non esistesse il

PATCH IN ARRIVO

Nell'attesa di giocare al prequel di *Shadow of Chernobyl*, vi consigliamo di rispolverare l'originale, soprattutto in virtù della Patch 4, attesa a breve. Una volta finita l'avventura, potrete infatti sbloccare la modalità Freeplay, che vi consentirà di esplorare liberamente tutto il territorio della Zona, nonché di prendere parte a una serie di missioni aggiuntive generate casualmente. Probabilmente, lo spessore non sarà enorme, considerati i limiti del gioco, ma l'idea sembra intrigante e considerata l'atmosfera oggettivamente ben realizzata, potrebbe rivelarsi un diversivo mentre si aspetta l'uscita del nuovo capitolo

Muoversi sfruttando la copertura della vegetazione può essere una strategia vincente, se non si vuole affrontare direttamente il nemico.

ODE ALLA FISICA

S.T.A.L.K.E.R. e il suo "prequel" non sfruttano, [illegible] la fisica, le librerie più diffuse come Havok [illegible], bensì ODE (Open Dynamic [illegible]: www.ode.org). Si tratta di un motore [illegible] da Russel Smith, completamente [illegible] distribuito sotto le licenze BSD e [illegible], e usato anche in *BloodRayne 2* e *Call of* [illegible]. È interessante notare che anche giochi [illegible] spesso, si appoggiano a programmi [illegible] gratuiti, realizzati da appassionati [illegible] scopo commerciale [illegible] realismo non saranno allo stesso [illegible] quanto offerto dal costoso Havok, ma ai [illegible] di molti titoli, per cui la fisica è un accessorio e [illegible] fulcro dello schema di gioco, tale soluzione [illegible] che sufficiente

Anche in *Clear Sky* visiterete Pripyat. Invece di attraversarla, però, dovrete percorrerne i sotterranei.

rischio d'interrompere la continuità narrativa, si sono limitati a dichiarare che "non è tutto così semplice, nella Zona... Non vorremmo fare alcuno spoiler, ma vi diciamo solamente che tutti i tasselli si incastreranno correttamente".

Abbiamo indagato ulteriormente sul nuovo protagonista, soprattutto, abbiamo tentato di capire se sarà consentito modificarne le caratteristiche come se si trattasse di un GdR. La risposta di GSC è stata che gli attributi fisici sono stati già decisi dai programmatori per esigenze di giocabilità, ma il miglioramento del sistema di intelligenza Artificiale denominato "A-Life" permetterà un approccio più libero, e proprio in questo aspetto si noteranno gli elementi da GdR presenti in *Clear Sky*. Niente statistiche, quindi, bensì decisioni su come affrontare le situazioni e, soprattutto, su come porsi nei confronti delle bande di stalker presenti nella Zona. Per fare un esempio, se ci si imbatte in uno scontro fra due fazioni, sarà consentito agire alla Rambo, gettandosi nella mischia e facendo fuori chiunque, ma anche aspettare che qualcuno abbia la meglio per poi lottare contro i sopravvissuti. I più furbi, potrebbero addirittura elaborare strategie complesse, come aspettare che il gruppo vincitore torni alla base e tendergli un agguato lungo la via.

Sotto questo profilo, insomma, sembra che il team di sviluppo si sia dato parecchio da fare per migliorare le peculiarità di A-Life in maniera da renderlo credibile. Soprattutto, i ragazzi di GSC si sono impegnati nel rendere utile ai fini del gioco tutto questo sistema. In *Shadow of Chernobyl*, le nostre critiche si erano focalizzate su come l'intero sistema economico e sociale di *S.T.A.L.K.E.R.*, pur se ben realizzato, risultasse fine a se stesso, in parte vanificando l'eccellente lavoro svolto in questo ambito.
I programmatori sembrano ben consci di questo limite, tanto che hanno tenuto a sottolineare quante informazioni e suggerimenti sarà possibile scoprire chiacchierando o trafugando documenti in *Clear Sky*. Il risultato è che l'esplorazione e la comunicazione con gli altri personaggi non giocanti saranno finalmente stimolanti. A-Life è stato aggiornato in maniera che le scelte del giocatore si riflettano *veramente* sul mondo che lo circonda, nel tentativo di rendere la Zona ancora più credibile e di immergere il protagonista in una situazione in cui può avere una sorta di controllo indiretto. Più territori controlleremo, più la nostra

"I programmatori si sono impegnati nel dare un'anima alla Zona"



Aree come questa sono parti della Zona inedite, non presenti in *Shadow of Chernobyl*.

APRITI MOD

La fortuna commerciale di *S.T.A.L.K.E.R.* è, almeno in parte, dovuta all'eccellente supporto dei modder che, subito dopo l'uscita, hanno messo in Rete le loro creazioni, alcune delle quali in grado di ottimizzarne nettamente la giocabilità, migliorando l'efficienza delle armi. Anche *Clear Sky* è stato studiato tenendo bene a mente l'importanza della comunità di giocatori e, secondo le intenzioni dei programmatori, insieme al nuovo episodio verrà lanciato un nuovo *SDK*, dedicato anche alla sezione single player (il precedente era orientato solo al multiplayer).



Il sistema d'illuminazione è stato ritoccato e dovrebbe permettere al gioco di girare senza troppi rallentamenti anche su PC non proprio all'ultimo grido.



La desolazione e l'abbandono del territorio, che erano fra i punti di forza di *Shadow of Chernobyl*, sono stati ulteriormente sottolineati.



fazione acquisterà forza e, soprattutto, attirerà gli stalker che entreranno nella Zona. Procuriamoci i migliori ritrovati tecnologici, e i nuovi arrivati che si alleeranno con noi godranno dei risultati di tali scoperte, semplificandoci la vita.

Gli sviluppatori non hanno voluto portarci troppi esempi pratici, per evitare di svelare qualcosa della trama, ma ci hanno anticipato che incontreremo personaggi i quali, in cambio di denaro o artefatti, velocizzeranno tramite dei veicoli gli spostamenti da una parte all'altra della Zona, stimolando il ritorno in aree già visitate (backtracking) e rendendo il sistema economico parte integrante dello schema di gioco. Questi, a quanto pare, saranno però gli unici mezzi a nostra disposizione: sebbene il motore grafico X-Ray non abbia problemi a gestirli, infatti, i designer hanno preferito non integrarli, in quanto hanno scelto di basare la giocabilità sulla lenta esplorazione della Zona, che non verrebbe incoraggiata se si potesse sfrecciare con qualche jeep.

Per quanto riguarda l'esplorazione dell'area, GSC Game World ha deciso di far muovere il giocatore sia negli spazi già conosciuti nel primo capitolo, sia in sezioni inedite, in un rapporto 50 e 50. Questo allo scopo sia di soddisfare il desiderio di novità, sia far visitare aree già note, ma viste in una prospettiva differente. Per fare un esempio, se in *SoC* si attraversava la città di Pripyat, in *CS* ci si muoverà attraverso i suoi sotterranei. Sono stati aperti, inoltre, passaggi precedentemente chiusi: per esempio, sarà permesso accedere alla Red Forest.

Nonostante la Zona sia la stessa, insomma, i giocatori la vedranno differente rispetto a *Shadow of Chernobyl*, anche perché molti sconvolgimenti sono accaduti poco prima degli eventi narrati in *SoC*, e praticamente saremo noi a causarli, in questo nuovo episodio.

I programmatori si sono impegnati nel dare un'anima a un mondo precedentemente spoglio e poco stimolante, concentrando i propri sforzi sulla giocabilità. Ciò non significa che il motore grafico sia rimasto invariato, anzi: X-Ray è stato aggiornato per rispondere a una delle critiche ricorrenti, cioè la lentezza su PC non potentissimi. A sentire gli sviluppatori, *Clear Sky* risulterà giocabile e spettacolare anche su computer di fascia media. I possessori di PC "mostruosi", invece, non vedranno necessariamente miglioramenti degni di nota: attualmente, il team di sviluppo è al lavoro per introdurre un renderer DirectX 10, ma si tratta solo di esperimenti. Se questi andranno a buon fine, i possessori di Windows Vista e VGA adeguate potranno giocare *CS* con le nuove librerie; in caso contrario, si dovranno "accontentare" delle buone vecchie DX 9.

La nostra ultima domanda agli stalker di GSC ha riguardato la data di uscita di *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky* e ci è stato risposto che il debutto è previsto per i primi mesi del 2008. Di conseguenza, avremo tutto il tempo per rigiocare il primo episodio aggiornato alla Patch 4, attesa a breve. Quest'ultima sembra molto interessante, dal momento che aggiungerà una nuova modalità, Freeplay Mode, che consentirà a chi ha finito il gioco di esplorare liberamente la Zona, intrattenendosi con una serie di nuove missioni generate casualmente.





EMPIRE TOTAL WAR

Finalmente, è il momento di sfidare il Piccolo Corso e le sue batterie!

DA ormai quasi dieci anni, la saga di *Total War* è sinonimo su PC di "giochi di strategia", grazie al perfetto connubio tra elementi gestionali, strategici e di tattica militare.

Nei vari *Shogun*, *Rome* e *Medieval I & II*, abbiamo impugnato le redini di uno dei tanti imperi dell'era presa in esame, con l'obiettivo di conquistare l'egemonia politica e militare su tutto il mondo conosciuto. A tale scopo, oltre a dover sfruttare adeguatamente le proprie risorse commerciali, bisognava anche stringere alleanze, firmare trattati economici e, soprattutto, scendere direttamente sul campo di battaglia per guidare gli eserciti verso la vittoria.

Mentre la sezione gestionale di *Total War* è gestita con una struttura a turni che permette di prendere tutto il tempo necessario per le decisioni "di governo", le battaglie sono mosse da un sistema in tempo reale, molto più verosimile e realistico di qualsiasi altro gioco di guerra.

Dopo aver spaziato dal Giappone feudale all'Impero Romano, con ben due "puntate" nel Medioevo europeo, è finalmente giunto il momento che molti appassionati di strategia e tattica militare aspettavano da parecchio tempo: salire sul trono di una delle dinastie europee del 1700 e riscrivere la Storia di un periodo che ha visto nascere l'Europa e il mondo moderno.

Empire: Total War è ambientato proprio nell'epoca di Napoleone e Wellington, quando sono nate le nazioni, nel momento in cui l'Europa ha conquistato mezzo mondo, dalle Americhe all'India. Anche se lo spirito della serie rimarrà pressoché invariato, sono state introdotte numerose novità di rilievo, a iniziare dalla mappa di gioco, in cui oltre all'Europa sono state aggiunte nuove terre, come l'India e una versione estesa delle Americhe. Questo, se da un lato amplia notevolmente l'esperienza ludica, dall'altra obbliga il giocatore a escogitare strategie diverse per arrivare alla vittoria finale.

La nuova collocazione storica, infatti, ci presenta un'epoca connotata da vari fattori, dall'utilizzo sempre più massiccio della polvere da sparo, allo scoppio delle grandi rivoluzioni (come quella francese o la guerra d'indipendenza americana), senza dimenticare l'inizio del colonialismo europeo e i primi vagiti della industrializzazione. Un periodo perfetto per fare da sfondo alle vicende di una superpotenza (controllata dal giocatore) che, districandosi tra gli eventi chiave della Storia moderna e puntando al contempo sulle innovazioni tecnologiche e sulla creazione di un fiorente impero commerciale, dovrà tentare di ottenere l'egemonia sul mondo intero – l'epoca di Robespierre, ma anche di Napoleone.

Per creare un impero, però, bisognerà abbandonare l'ottica ristretta delle guerre tra stati confinanti: in questo periodo, sarà molto difficile "conquistare" una nazione e, spesso, i combattimenti più aspri si svolgeranno nelle lande che si trovano al di là degli oceani. Per questa ragione, al comando di una delle dieci fazioni presenti (dalla Gran Bretagna all'impero Prussiano, senza dimenticare Francia, Spagna, i neonati USA e l'impero Ottomano), occorrerà esplorare il mondo e creare colonie nei nuovi continenti, grazie alla potenza delle proprie truppe.

Il problema è che gli eserciti non potranno più essere formati dal classico "triangolo" di arcieri, unità a cavallo e fanteria pesante, che da *Rome* a *Shogun* hanno dettato legge sui campi di battaglia di tutta la Terra. In questa epoca, la protagonista indiscussa sarà la polvere da sparo e per uscire vincitori da uno scontro, non basterà mettersi al comando di un possente esercito, ma bisognerà anche fare i conti con elementi strategici del tutto nuovi. Non solo il tipo di formazione acquisirà un'importanza fondamentale (un'unità di moschettieri sarà molto più efficace, se i soldati saranno disposti su un'unica linea di fuoco, piuttosto che in diverse linee sovrapposte), ma sarà saggio anche sfruttare i ripari offerti dal terreno in cui si combatterà. Fortunatamente, in *Empire: Total War* i campi di battaglia sono diventati più completi, arricchendosi di numerose strutture, come per esempio edifici o terrapieni, che possono venire occupati per ottenere vantaggi difensivi. Tali protezioni, per quanto solide, non potranno resistere al bombardamento delle batterie di cannoni e basterà un colpo ben piazzato per radere al suolo anche il più resistente dei muri.

Saranno proprio le armi da fuoco a lunga gittata a rappresentare una fondamentale risorsa bellica. Le palle da cannone, infatti, raderanno al suolo fortificazioni e città, e semineranno il panico tra le file avversarie, con i loro realistici e mortali rimbalzi.

Altro elemento del tutto nuovo è la possibilità di ordinare la tempistica degli attacchi con le

LE ARMATE DI *EMPIRE: TOTAL WAR*



Una delle novità più interessanti del nuovo capitolo della serie *Total War* è rappresentata dalle unità a disposizione dei vari imperi: in linea generale, però, sono le armi da fuoco le principali protagoniste delle battaglie, relegando definitivamente la cavalleria e la fanteria armata di lame al passato. Gli scontri diventano, così, molto meno caotici, visto che le truppe di terra si affrontano da media distanza. Per questa ragione è indispensabile occupare edifici o postazioni sopraelevate che, oltre a essere facilmente difendibili, offrono anche una certa protezione dal fuoco nemico.

■ Le cannonate possono abbattere gli alberi delle navi, oppure fare letteralmente a pezzi gli equipaggi.

■ Il nuovo motore grafico promette delle vere meraviglie!

MIGLIORAMENTI DIPLOMATICI

Anche se, per ora, non sono state diffuse notizie certe, Creative Assembly ha promesso un importante miglioramento nel sistema diplomatico, che è sempre stato un po' il tallone di Achille di *Total War*. Già nei precedenti episodi, era possibile stabilire alleanze difensive e offensive, chiedere tributi o regioni in cambio della cessazione delle ostilità e, addirittura, fare pressione per l'elezione di un papa appartenente alla propria fazione, ma era impossibile "vincere" senza combattere. Staremo a vedere.



armi da fuoco: tutto verrà gestito tramite un solo semplice comando, grazie al quale si deciderà il momento in cui aprire il fuoco contro il nemico. Ciò assumerà una grande importanza ai fini del buon esito degli scontri, visto che i moschetti non solo erano imprecisi, ma richiedevano parecchio tempo per essere ricaricati. Capiterà spesso di avere a disposizione solo un limitato numero di colpi, prima di doversi lanciare in uno scontro alla baionetta a causa dell'eccessiva vicinanza con l'avversario. Scegliere il tempo giusto, quindi, sarà fondamentale per riuscire a infliggere alle truppe nemiche il più elevato numero di perdite: sparando troppo presto, la maggior parte dei colpi non raggiungerà il bersaglio; troppo tardi, gli avversari probabilmente avranno già caricato la nostra linea.

Le novità di *Empire: Total War* non si limitano a modificare le armi in dotazione agli eserciti e a migliorare i campi di battaglia, anzi. Creative Assembly ha finalmente deciso di rielaborare uno dei pochi aspetti di *Total War* quasi inesistente, ovvero gli scontri navali. Tutto è teso al massimo realismo, visto che non solo le condizioni del mare dipenderanno dalla forza del vento e dal tempo atmosferico, ma anche il sistema dei danni sembra particolarmente evoluto. Con una cannonata, si potrà abbattere l'albero maestro, creare delle falle nella chiglia, devastare il ponte di comando o massacrare i marinai di un vascello, con evidenti ripercussioni sulla manovrabilità del veliero.

Per vincere, dunque, non basterà dimostrarsi dei provetti skipper, ma bisognerà anche studiare e applicare strategie efficaci che permettano di sfruttare adeguatamente la potenza dei propri cannoni o la furia omicida dei marinai impegnati negli abbordaggi.

"Sarà la polvere da sparo a dettare legge sul campo di battaglia"

1707 In India, muore Aurangzeb e inizia il declino dell'impero Mogul.

1709 Nella battaglia di Poltava, lo Zar Pietro il Grande sconfigge le armate svedesi.

1713 La guerra di successione spagnola termina con la pace di Utrecht.

1718 Il Tibet diventa protettorato cinese.

1720 In Italia, Vittorio Amedeo II diventa re di Sardegna.

1736 In Persia, viene deposto l'ultimo sovrano della dinastia safavide.

1738 Termina la guerra di successione polacca, iniziata nel 1733.

1747 Viene fondato il regno dell'Afganistan.

1748 Termina la guerra di successione austriaca, iniziata nel 1740.

1757 Battaglia di Plassey: il colonialismo inglese afferma in India la propria egemonia.

1768 Cook inizia il viaggio che lo porterà alla scoperta della Nuova Zelanda.

1769 Watt brevetta la sua macchina a vapore.

LETTURE CONSIGLIATE - 1



■ In queste pagine, avete visto solo le battaglie navali, una delle grandi novità di *Empire: Total War*. Presto, Creative Assembly ci fornirà immagini delle altre "sezioni" e prontamente le pubblicheremo.



LETTURE CONSIGLIATE - 2

Se, invece, desiderate assaporare lo spirito dell'epoca, sempre da un punto di vista militare, i romanzi di Bernard Cornwell sono semplicemente fantastici. Costruiti intorno alla figura di Sharpe, un abile e coraggioso soldato al servizio di Sua Maestà, ripercorrono le battaglie più famose della corona britannica, dalla campagna in India fino alle guerre contro Napoleone.





■ Il dominio della Corona si espande via mare!

Ma gli scontri armati rappresentano solo una componente del vasto mondo di *Total War*. Tutte le gesta che ci vedono impegnati sul campo di battaglia, infatti, avvengono in relazione alle decisioni prese in ambito strategico, durante la lunga campagna sulla classica mappa alla "Risiko". Anche in questo frangente, il nuovo *Empire* apporta interessanti miglioramenti alla struttura di gioco. Non solo la mappa del mondo spazierà su tre continenti diversi, ma ci saranno anche modifiche positive nel sistema commerciale e diplomatico. Tutto si baserà su una mappa completamente animata, contenente tutte le strutture visibili (come, per esempio, le miniere o le coltivazioni che non saranno più nascoste dietro le mura cittadine). Creative Assembly ci ha comunque assicurato che questo nuovo capitolo sarà anche il più accessibile: sono stati compiuti grandi sforzi per rendere più semplice e veloce la gestione del proprio Impero. Questo anche grazie a una migliorata Intelligenza Artificiale cui delegare i compiti meno divertenti, e a un sistema di tutorial ben fatto ed esaustivo.

E non finisce qui, a tutto ciò bisogna aggiungere un motore grafico all'avanguardia, capace di creare paesaggi magnifici, dotati di un sistema dinamico per la gestione della flora e dell'acqua. L'impressione, comunque, è di trovarsi di fronte a un gioco da cui traspare continuamente la grande attenzione per il particolare. Durante le battaglie, non solo sarà possibile udire il generale che urlerà gli ordini ai suoi soldati, ma si vedranno piccole formazioni di suonatori di flauto e tamburo che intoneranno marce militaresche, per cadenzare a ritmo di musica il passo dei loro commilitoni. Oltre a questo, *Empire: Total War* vanterà anche una I.A. nemica di prim'ordine, capace di scegliere l'approccio strategico più corretto alle varie situazioni presentate. Anche dal punto di vista del multiplayer c'è da stare allegri, visto che, oltre a essere previste classifiche e tornei online, sono in cantiere anche nuove modalità di gioco, grazie a cui sfidare altri intelletti umani in partite all'ultimo sangue.

Le premesse per un grande ritorno dell'imperatore dei giochi strategici su PC ci sono tutte, e sono anche ottime. Staremo a vedere.

GIOCHI COMPUTER

1775 Con lo scontro di Lexington inizia la rivoluzione americana.

1788 Viene fondata in Australia la prima colonia inglese.

1789 Inizia la rivoluzione francese.

1792 Inizia la serie delle guerre della Francia rivoluzionaria.

1793 In Francia, viene decapitato Luigi XVI e inizia il periodo del Terrore.

1795 Austria, Prussia e Russia, pongono fine all'indipendenza del regno di Polonia.

1796 Napoleone inizia una brillante campagna militare in Italia.

1799 Napoleone, primo console, prende il potere in Francia. Sarà imperatore nel 1804.

1800 Battaglia di Marengo.

1805 L'ammiraglio Nelson sconfigge la flotta francese a Trafalgar.

1812 Napoleone inizia la campagna di Russia, che si concluderà disastrosamente.

1813 Sconfitto a Lipsia, Napoleone abdica. Inizia il Congresso di Vienna.

1815 Napoleone viene sconfitto definitivamente a Waterloo e viene confinato a Sant'Elena.

L'uomo che manderà in "crysis" gli FPS

CEVAT YERLI

Il fenomeno creativo che ha originato *Far Cry* e l'imminente *Crysis* ha svelato qualche segreto ai microfoni di GMC.



CEVAT Yerli è di gran lunga troppo giovane per essere l'amministratore di una grande società; Crytek è una casa di sviluppo creata troppo di recente per avere il suo strepitoso successo e *Far Cry* è stato un gioco troppo bello per essere solo il lavoro di un gruppetto di esordienti.

Quale misterioso fenomeno si nasconde dietro quella che era una piccola compagnia, dimostratasi poi in grado rivaleggiare con colossi quali id Software e Valve, ma con metà dei tempi di sviluppo, una frazione del loro budget economico e nessun'altra esperienza precedente? Cosa più importante, quali progetti saranno in grado di condurre in porto gli uomini di Crytek, ora che hanno tutte queste risorse? Abbiamo incontrato Cevat negli uffici di Francoforte e abbiamo chiesto le risposte a questi e altri interrogativi.

Eravate solo sviluppatori indipendenti al proprio esordio, quando avete sviluppato *Far Cry*, ed è stato eccezionale, nonostante spuntasse fuori quasi dal nulla sulla scena videoludica internazionale. Come avete potuto creare un tale motore e una tale tecnica di sviluppo, in così poco tempo?
Cevat Yerli: A essere onesto, non lo so. La gente mi chiede: "Come diavolo puoi passare da *Far Cry* a *Crysis* in così poco tempo e con un engine completamente nuovo?" E non so rispondere. Semplicemente lavoriamo. Selezioniamo gli obiettivi e li raggiungiamo. Per quanto mi riguarda, il contrario sarebbe inefficienza. Non siamo ancora giunti al punto di ucciderci di lavoro e difatti, anche in fase Alfa di sviluppo, non troverete persone che dormono sotto i tavoli, come si sente dire di altre società. Non nel nostro caso, perché lavoriamo normalmente. I nostri ragazzi sono la cosa più importante per noi e non possiamo certo massacrarli come i nemici di uno dei nostri FPS!

Pensate che il vostro punto di forza sia l'avere a disposizione del personale nel settore Ricerca e Sviluppo molto più brillante rispetto alla media?
CY: Non voglio certo dire che sia merito mio, ma sono convinto che una delle nostre marce in più venga dal non porre confini o paletti alle possibilità dei nostri ragazzi. A proposito di *Crysis*, ho detto loro: "Ecco cosa voglio". Loro mi hanno detto che non era realizzabile, il che costituisce, di norma, la prima ragione per cui non sono incentivati a lavorarci su. È una reazione normale. "Questa è solo una vostra opinione, ma voi siete fortunati" – affermo sempre – "Perché potrei dirvi: no, è troppo rischioso, non provateci nemmeno. Invece vi chiedo di spingere, spingere, spingere. Puntate al doppio di ogni cosa. Tentate di portare sempre avanti ogni parte dell'engine, e non ci saranno limiti alle nostre opportunità".

Stai dicendo che rimuovere limiti consente alla gente di lavorare più velocemente?
CY: Uno dei criteri chiave del successo da me identificati è la possibilità d'interagire con estrema velocità. L'interazione con il nostro editor è stata predisposta per essere rapida e dinamica. Ogni caratteristica di sviluppo è concepita e realizzata in tempo reale, per essere utilizzata subito all'interno del gioco. Posso facilmente immergermi, in ogni momento, nel risultato della fase di sviluppo per testarlo. Posso creare, giocare, modificare, giocare ancora, modificare, giocare di nuovo. Questo ciclo di lavoro, già di per sé, ci salva dall'inefficienza. Questa è stata la ragione per cui i nostri ragazzi, che non avevano mai realizzato alcun altro gioco prima, sono stati capaci di crearne uno così bene, a dispetto della loro scarsa esperienza.

Quale parte della vostra tecnologia ha il maggior impatto sulla giocabilità di *Crysis*?
CY: L'Intelligenza Artificiale e la fisica sono cose che abbiamo spinto molto in *Crysis*. I personaggi hanno molta più personalità e maggiore capacità di colpire emotivamente il giocatore. Quando li uccidi, ti viene da dire: "Diamine, ho appena ucciso un essere umano!".

■ Una delle idee principali dietro le tute "nanotecnologiche" che indosserà il protagonista di *Crysis* è quella di dare al giocatore la possibilità di ritirarsi facilmente. Queste gli consentiranno di fuggire, guarire e nascondersi mentre ripenserà alla sua strategia.

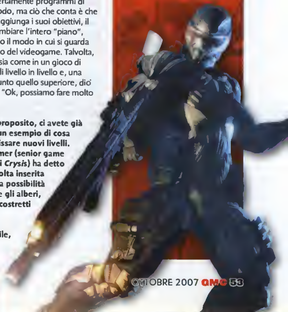
Abbiamo ammirato alcune delle aree di gioco aperte che state creando in *Crysis* e siamo rimasti a bocca aperta. Hanno un aspetto incredibile.
CY: Le aree di gioco aperte richiedono l'implementazione di molte altre tecnologie collegate. I nostri scenari aperti sono, in effetti, la chiave di volta di tutto il resto. Governano la nostra Intelligenza Artificiale, la fisica, la grafica. Inoltre, non intendo "l'area aperta" nel senso di "ambientazione all'aria aperta". Si può parlare di apertura anche nel caso di ambienti chiusi. D'altro canto, esistono missioni "all'aria aperta" in giochi piuttosto corti e lineari che, tuttavia, vantano questa presunta caratteristica solo per la presenza di un cielo nuvoloso sullo sfondo...

Cosa intendi, dunque, per scenario aperto?
CY: Intendo un intero mondo da giocare come una vasta arena di scala globale, all'interno della quale si trovano piccole arene di gioco che noi chiamiamo "action bubbles" (bolle d'azione, N.d.R.). Abbiamo introdotto questo termine in *Far Cry*. Queste "action bubbles" sono, in certa misura, lineari, ma c'è un punto in cui tali percorsi si incrociano e convergono, in modo tale che ci sia una sorta rete di strade attraversabili. È consentito guardare da un percorso all'altro e vedere dove si sta andando, dove si stanno dirigendo gli altri personaggi della vicenda, cosa sta accadendo altrove, dove è diretto quell'inquietante velivolo da trasporto che sorvola le nostre teste... Insomma, si ha la sensazione che ci sia una storia più grande tutto attorno.

Una volta, hai detto che *Crysis* non potrebbe girare su una console. Sei sempre dello stesso parere?
CY: Teoricamente tutto può girare ovunque.

È una risposta diplomatica: stai pensando a una versione per console, quindi?
CY: Sì, forse è una risposta diplomatica... Per essere più precisi: *Crysis* potrebbe girare, un giorno, su Xbox 360 o su PlayStation 3, ma non ci sono piani al riguardo, almeno per ora. Ciò richiede molta ottimizzazione, come abbiamo sempre sostenuto. Quello che vogliamo evitare è di far uscire le versioni di *Crysis* su PS3, Xbox 360 e PC tutte in una singola data, perché non riusciremmo a focalizzarci sulla qualità necessaria. Quindi, mi sono imposto: "Prima la versione per PC, poi vediamo cosa succede". Certamente, una versione per PlayStation 3 è possibile, così come per PSP.
Per noi, tuttavia, è un problema di quanto discostarci dal nostro standard su ciascuna piattaforma, nel caso in cui non potessimo ragionevolmente raggiungere il livello d'eccellenza. Abbiamo un altro progetto in sviluppo su PS3 e Xbox 360, che non abbiamo ancora annunciato. Molta gente pensa che si concepiscano piani per i prossimi tre, quattro anni. Noi abbiamo certamente programmi di lungo periodo, ma ciò che conta è che un gioco raggiunga i suoi obiettivi, il che può cambiare l'intero "piano", modificando il modo in cui si guarda allo sviluppo del videogame. Talvolta, penso che sia come in un gioco di ruolo: sali di livello in livello e, una volta raggiunto quello superiore, dici a te stesso: "Ok, possiamo fare molto meglio".

A questo proposito, ci avete già mostrato un esempio di cosa vuol dire fissare nuovi livelli. Bernd Diemer (senior game designer di *Crysis*) ha detto che, una volta inserita nel gioco la possibilità di spezzare gli alberi, siete stati costretti a rendere ogni cosa frantumabile, perché è ciò che di



■ L'Intelligenza Artificiale e la fisica sono i settori su cui *Crysis* punterà di più, almeno a detta di Cevat Yerli.

conseguenza si sarebbe aspettato il giocatore.
CY: Inoltre, il giocatore pretende, a quel punto, che ogni altro gioco fornisca la possibilità di spezzare alberi... All'E3 (la fiera dei videogiochi di Los Angeles, N.d.R.) c'era gente che, dopo aver provato *Crysis*, nel testare altri giochi notava: "Oh, gli alberi non si spezzano...". Solo a quel punto ho capito cosa avevamo fatto: fissato un nuovo standard. In altre parole, abbiamo stabilito che nei giochi di futura generazione sarà necessario predisporre una vegetazione interattiva. È un fenomeno che ritengo illuminante.

Sembra quasi ingiusto nei confronti degli altri sviluppatori. Avvertiranno la pressione di competere con la vostra tecnologia, ma forse sentiranno anche che non vale la pena mettere in gioco i tempi di sviluppo e gli sforzi che questo richiede.
CY: Già, circa due anni solo per alberi che si possono spezzare...

Per giochi che non sono *Crysis*, comunque, questo non dovrebbe essere poi così importante.
CY: Gli alberi rivestono un ruolo importante nel nostro gioco, ma anch'io convengo che possano esserci giochi diversamente focalizzati, che non ne hanno bisogno. Nel concepire il tutto, per me era importante, nel corso della partita, guardare al teatro di una battaglia appena conclusa e poter esclamare: "È stato un massacro!".

Il vostro game designer ha avuto modo di dire anche che, se aveste capito in anticipo quanto sarebbe stato difficile far gestire gli alberi caduti all'Intelligenza Artificiale di *Crysis*, non ci avreste nemmeno provato.
CY: Questo è il motivo per cui lo spirito del nostro gruppo si è rivelato cruciale dopo *Far Cry*. Avevamo appena formato un'identità come Crytek e ci eravamo resi conto di aver bisogno d'innovazione, spinta, rifiuto di accettare le cose come stavano. Abbiamo rinunciato ad assumere un certo genere di personale perché, quando ne esaminavamo i curriculum, vedevamo un modo di pensare e d'intendere la programmazione dei giochi già troppo "vecchi" per i nostri ragazzi. Questa impossibilità di attingere a competenze già formate avrebbe potuto costituire un problema per qualcun altro, ma io l'ho ritenuto un dilemma stimolante da affrontare. Così, quello che abbiamo fatto è stato assumere talenti freschi dalle università e dagli istituti superiori, quindi insegnare loro nuove tecnologie, di modo che potessero esprimere al meglio il proprio lavoro. Non assumeremmo mai persone con molta esperienza, perché quest'ultima sarebbe obsoleta per noi, così come la relativa mentalità: la loro cultura sarebbe già formata e sarebbe difficile per noi potergli fare il nostro abituale "lavaggio del cervello".

Lavaggio del cervello?
CY: Sì, è l'espressione che amo usare, ma penso sia chiaro ciò che intendo. Presentare il nostro approccio affinché chi collabora con noi possa farlo proprio e promuoverlo. Dopo *Crysis*, siamo in grado di puntare maggiormente all'innovazione e ciò, inevitabilmente, rende lo sviluppo di ogni nuovo gioco più difficile del precedente. È un processo che non possiamo fermare, proprio perché c'è il nostro "spirito" in ballo.

Una curiosità finale: cosa ne pensi degli ultimi due livelli di *Far Cry*? Non credi che abbiamo abbassato il livello di gioco?
CY: Devo dire che hanno diviso la comunità dei giocatori e sono stati motivo di discussione. La gente si è assestata su due punti distinti: chi ha smesso di giocare a *Far Cry* quando sono apparsi i mutanti e chi lo ha terminato. Il finale era troppo difficile e il design era del tipo: "Spara più che puoi qui". In pratica, non esisteva design. In tutta onestà, eravamo slittati fuori dai tempi programmati per l'uscita. Così mi sono detto: "La fine del gioco? Probabilmente il venti percento della gente la vedrà. Non possiamo ritardare ulteriormente. Dobbiamo esser fuori prima di *Half-Life 2* o di *Doom 3*". E *Half-Life 2*, a quei tempi, era stato annunciato per maggio e lo stesso era stato fatto per *Doom 3*. *Half-Life 2*, è uscito in una data ancora più lontana, tirandosi in un certo senso fuori dalla contesa. Quanto a *Doom 3*, le aspettative non hanno trovato pieno riscontro nel gioco, specie dopo il nostro *Far Cry*.





Armato di benchmark e di giganteschi dissipatori, Alberto "Pape" Falchi seziona e analizza nel dettaglio le caratteristiche più nascoste dell'hardware per giocare. Se avete domande e suggerimenti da sottoporre al Pape redazionale, l'indirizzo e-mail è:
albertofalchi@sprea.it

LINGUAGGIO MACCHINA

Una nuova pedaliera di Cluster Company apre la sezione mensile dedicata all'hardware, che prosegue con l'analisi della prima scheda audio prodotta da Asus – azienda di cui abbiamo testato anche un monitor esplicitamente dedicato ai giocatori. Chiudiamo provando un PC dotato di una nuovissima CPU con bus a 1.333 MHz e due schede video, una molto costosa e l'altra venduta a una cifra relativamente bassa.

A CHI CREDERE?

QUESTO mese, abbiamo in prova due schede video agli antipodi: la prima, una GeForce 8800 Ultra, è il non plus ultra delle VGA; la seconda, una Radeon 2600 XT, è una scheda relativamente economica, che può essere considerata l'investimento minimo (o quasi), per giocare su PC.

Le differenze di prestazioni sono notevoli, nell'utilizzo delle DirectX 9, ma soprattutto in DirectX 10 (per lo meno, tenendo in considerazione i pochi titoli che si appoggiano a queste ultime): usando le librerie più recenti di Microsoft con giochi quali *Bioshock*, *Company of Heroes* o *Lost Planet*, ci si rende conto che solo le VGA più costose sono in grado di offrire un frame rate accettabile. Sino ad alcuni anni fa, chi acquistava una scheda di fascia media di nuova generazione, solitamente, giocava ad armi (quasi) pari con i possessori di VGA di gamma elevata uscite solo qualche mese prima. Ora, la situazione è nettamente cambiata e le Radeon 2600 XT, così come le concorrenti dirette GeForce 8600 GTS, vengono sonoramente sconfitte da prodotti più "vecchi" e di prezzo molto simile, come le Radeon X1950 Pro. Per i programmatori di videogiochi è difficile capire come gestire correttamente i propri investimenti, proprio perché lo stato delle cose li "obbliga" a puntare sulla fascia di mercato più elevata. E ciò rende meno gradevole la fruizione dei giochi ai possessori di computer "normali", come quelli tipicamente venduti nei centri commerciali.

La situazione non è drammatica, a giudicare dal numero delle uscite per la nostra macchina da gioco preferita, ma bisogna ammettere che la piega presa non è delle migliori. Se, un tempo, eravamo abituati a vedere il computer come la piattaforma prediletta dagli appassionati di tecnologia, ora le cose stanno iniziando a cambiare, pur se lentamente. id ha pubblicamente manifestato l'intenzione di concentrare la maggior parte dei propri sforzi sulle console, adducendo come causa la pirateria. E un altro colosso ha indicato l'intenzione di non essere più "PC centrico". Mark Rein, il vicepresidente di Epic non certo nuovo a opinioni molto forti, ha sottolineato che il divario fra le varie fasce di prestazioni sia oggi più ampio che mai, tanto che per uno sviluppatore è spesso antieconomico programmare un gioco di alto livello per computer, proprio per i costi esagerati necessari a supportare anche i PC meno "spinti".
Non è un'opinione che ci giunge nuova: in più occasioni, Mark Rein ci ha confessato che il suo cruccio maggiore non erano i problemi di alcune generazioni di schede ATI o NVIDIA, quanto la necessità di supportare i diffusissimi (si parlava, ai tempi, di oltre il 50% del mercato) chip grafici integrati di Intel. A quanto pare (come dimostra l'uscita di *Gears of War* prima su console), Epic preferisce puntare sulle piattaforme di gioco da salotto quando pensa alla solidità delle vendite. Rein è arrivato anche a sostenere che saranno proprio le console, e non più il PC, a dettare i miglioramenti tecnologici, tanto che – a detta sua – il prossimo salto qualitativo dal punto di vista grafico si avrà con i successori di PS3 e Xbox 360. Questo potrebbe non essere necessariamente un male, dato che permetterebbe (in teoria) a chi gioca su computer come noi di vivere per qualche anno al riparo dalla consueta corsa al rinnovo frenetico, una volta "costruito" un PC per giocare che sia al livello di un Xbox 360. Se così fosse, però, viene da chiedersi che senso abbia spendere migliaia di euro per poi giocare con la stessa qualità visiva di una console da alcune centinaia di euro, con l'unica differenza di qualche effetto e di una risoluzione più elevata.

Il fatto è che i produttori di schede video si sono allontanati troppo dalle esigenze dei consumatori, forse convinti che tutti abbiano 300 e passa euro da investire per giocare. Di contro, chi lavora nel campo delle GPU – come Roy Taylor, uno degli alti dirigenti di NVIDIA – punta il dito contro gli sviluppatori, che non tengono conto dell'offerta di fascia media e bassa, puntando a realizzare titoli in grado di girare solo su PC costosissimi, forse dimenticando il divario economico e prestazionale fra un'accettabile GPU da 150 euro e un mostro da oltre 600.

"I produttori di schede video si sono allontanati troppo dalle esigenze dei consumatori"



A nostro avviso, il principale freno nell'attuale fascia media di schede 3D nasce dal bus a soli 128 bit, contro i 384 o addirittura 512 delle VGA più veloci.

FASTER PEDALS 3IU

- **Produttore:** Cluster Company
- **Distributore:** Cluster Company
- **Internet:** www.clustercompany.com
- **Prezzo:** € 600 circa

Caratteristiche Tecniche

Numero assi: 3

DOPO aver provato a lungo la versione a due pedali della Faster Pedals (GMC giugno 2007, 9), il desiderio di vedere come sarebbe stato "guidare" con la frizione ci ha spinto a richiederne subito l'aggiornamento.

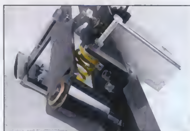
In breve tempo, ci è stato recapitato, e tolto "l'aiuto frizione" dai simulatori che abbiamo utilizzato per le prove, ci siamo lanciati in pista. Abbiamo tralasciato le Formula 1 moderne, per dedicarci a vetture dove l'uso della frizione è fondamentale. Ci siamo concentrati, dunque, sulle potenti Porsche di *GTR 2*, così come sui Mod di *rFactor*, compreso l'esaltante *F1 '79*.

> "Ideale per chiunque consideri la guida simulata più che un semplice gioco"

Siamo abituati a usare il terzo pedale con il buon G25 di Logitech, ma qui le cose sono completamente differenti: il freno offre una resistenza notevole (per amore del realismo, abbiamo tarato le molle in maniera molto rigida) e la distanza fra i pedali è finalmente regolabile a piacere, tanto da potersi permettere il lusso di dedicarsi al "tacco punta". Si tratta di una tecnica avanzata, fondamentale quando si guida al limite. Consiste nel dare un violento colpo all'acceleratore mentre si frena e scala la marcia, in modo da far salire i giri del motore e non sentire lo "strappo" quando si molla la frizione. Con il G25, complice una disposizione dei pedali non felicissima, tale operazione risulta piuttosto complessa, dal momento che non si riesce a mantenere la corretta pressione del freno mentre si dà il colpo di gas. Con la Faster Pedal, invece, dopo la necessaria pratica, il tutto diventa quasi naturale, ed è finalmente possibile riuscire a fare anche dei complessi passaggi dalla quinta alla seconda tenendo la vettura in perfetto assetto, senza mai aumentare o diminuire la pressione sul pedale centrale, quindi frenando con la massima efficacia. Se, in passato, eravate abituati a modificare il valore di "Coast" del differenziale per riuscire a evitare l'inchiodata delle ruote posteriori in scalata, ora sarete liberi di affidarvi completamente alla sensibilità dei vostri piedi.



■ La struttura dei Faster Pedals è modulare: per esempio, potete optare per la versione più economica a due pedali e, in un secondo tempo, effettuare l'upgrade per aggiungere la frizione.



Confermiamo, insomma, che la pedaliera Faster Pedals, anche nella versione a tre pedali, è un prodotto eccezionale. Qualsiasi serio appassionato di simulazioni dovrebbe, quantomeno, provarla una volta. Resta da chiedersi se valga la pena di acquistare il modello a due o a tre pedali, e se abbia senso fare un upgrade (relativamente economico) nel caso si possieda già la 2iU. A nostro avviso, sì, senza dubbio, ma bisogna considerare quali titoli si giocano e, non meno importante, quali auto si usano. Se si è soliti correre con una Ferrari 575 a *GTR 2*, o se si prediligono i Mod per *rFactor* che simulano monoposto moderne (F1, Formula BMW e via dicendo), allora la frizione diventa poco utile. Al contrario, se si corre molto con auto le cui controparti reali sfruttano il cambio manuale, allora bisognerebbe farci un serio pensierino, soprattutto se si ha intenzione di fare pratica con tecniche di guida avanzate come quella sopra descritta, che – lo ricordiamo – sono abbastanza impegnative.

Per il resto, il giudizio rimane identico a quello della versione 2iU: una pedaliera robusta, completamente adattabile alle proprie esigenze, precisa e ideale per chiunque consideri la guida simulata più che un semplice gioco. Il prezzo, pur elevato, è in linea con l'eccellente qualità costruttiva.

GIOCHI COMPUTER

La pedaliera 3IU si conferma un accessorio indispensabile per chi adora la guida simulata, soprattutto se predilige vetture del passato o auto moderne prive di cambio semiautomatico.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

NOVITÀ COREANE

Alcuni dei prodotti Zalman presentati durante l'ultimo Computex (una delle principali fiere dedicate all'hardware) hanno finalmente raggiunto gli scaffali dei negozi italiani. Il kit di raffreddamento a liquido Rezerator XT è composto da un'unità esterna in alluminio anodizzato munita di ventola da 140 mm, display LCD, sensori analogici dedicati al controllo del flusso e delle temperature e una manopola che permette di regolare la velocità della pompa. Il case GT1000, invece, allarga la linea di prodotti serigrafati Fatal1ty con agganci insonorizzanti per gli hard disk, un sistema di assemblaggio che non necessita di attrezzi e finestra laterale in plexiglass. Purtroppo, non ci sono ancora novità riguardanti il monitor LCD stereoscopico presentato durante la fiera di Taipei. Mostrato in due versioni widescreen, da 19 e 22 pollici, il monitor permetteva di visualizzare normalmente le immagini 2D, passando poi alla stereoscopia durante i giochi grazie a degli appositi occhialini e a un driver specifico di NVIDIA. Ulteriori informazioni riguardanti il prodotto sono attese prima della fine dell'anno.



ARRIVANO LE DX 10.1

Il ridotto numero di giochi capaci di sfruttare le DirectX 10 non ha frenato gli ingegneri di Microsoft, che, tramite il sito ufficiale dell'azienda, hanno iniziato a distribuire la versione 10.1 beta delle note librerie di sistema. Le novità maggiori di questo aggiornamento sono il supporto degli shader 4.1 e l'integrazione della API XAudio 2.

ASUS XONAR D2

- **Produttore:** Asus
- **Distributore:** Asus
- **Internet:** www.asus.com
- **Prezzo:** € 179,99

Caratteristiche Tecniche
Risoluzione massima: 24/192 KHz Full Duplex
API Supportate: EAX 1, EAX2, DS3D, OpenAL, Dolby Digital Live, DTS Interactive, DTS NEO 6 PC, Dolby Headphones

LE schede audio, forse anche per il diffondersi degli Home Theater PC, stanno affollando i negozi.

Il mercato, infatti, è abbastanza attivo da aver stimolato anche l'ingresso di Asus, che si era sempre tenuta lontana da questo tipo di periferiche. Dobbiamo ammettere che anche solo osservando la Xonar D2, si capisce che l'azienda ha voluto fare le cose per bene. Come nel caso della Barracuda di Razer, è stata usata una protezione dalle interferenze elettromagnetiche che scherma i DAC, gli ADC, i condensatori e, in generale, tutta la circuiteria. Una scelta felice, soprattutto in presenza di alimentatori non proprio allo stato dell'arte, che possono creare seri problemi alla qualità audio.

Una volta tolta la protezione, notiamo che gli OpAmp sono di eccellente qualità (si tratta degli LM4562), così come i DAC – gli stessi Burr Brown PCM1796 utilizzati sui lettori CD Denon di fascia alta. Per i condensatori, la scelta è caduta su modelli a stato solido, che filtrano meglio il rumore e permettono agli OpAmp di lavorare al meglio. Il chip audio, invece, è marchiato Asus AV200: come specifica ricorda da vicino lo Oxygen HD CMI8788 usato, per esempio, sulla Barracuda AC-1 di Razer, ma, a sentire i tecnici di Asus, è stato sviluppato dall'azienda taiwanese. Le specifiche dei DAC sono notevoli: un rapporto segnale rumore di ben 123 dB ("soli" 120 dB nella modalità a 16 bit/44 KHz), e questo per tutti i canali. Di contro, schede come la X-Fi Elite Pro usano DAC di ottima qualità per i frontali, ma altri meno performanti per i canali rimanenti. Fra le altre chicche, segnaliamo i connettori analogici e digitali, che si illuminano in modo da facilitare le connessioni anche in condizioni di scarsa visibilità. Dobbiamo segnalare l'assenza di ingressi o uscite coassiali: se volete inviare o ricevere segnali in digitale, dovrete affidarvi ai soli I/O ottici.

I connettori si illuminano a PC acceso, semplificando la connessione di casse, cuffie e microfono.

> "La cura per il dettaglio è evidente anche per quanto riguarda la comodità d'impiego"

Una volta installata la Xonar D2, si nota una cura per il dettaglio anche per quanto riguarda la comodità d'impiego: chi vuole rinunciare alle ottime uscite analogiche, magari perché dispone di un costoso sintoamplificatore con convertitori di maggiore qualità, è libero di inviare i flussi audio anche in modalità Dolby Digital o DTS, e sono supportate anche varie modalità come DTS: Neo PC, Dolby Pro Logic IIx e Dolby Headphones. Sotto il profilo del multimedia, insomma, la Xonar D2 è eccellente, ed è probabilmente quella che abbiamo apprezzato di più per la riproduzione musicale sulle uscite analogiche, che risulta coinvolgente, ricca di dettaglio e pulita.

Per quanto riguarda i giochi, invece, la scheda di Asus si pone a metà strada fra la X-Fi e la Barracuda AC-1. Come quest'ultima, supporta le librerie EAX solo sino alla versione 2 e non risulta compatibile con gli effetti avanzati delle versioni successive. La Xonar sarà però compatibile con le OpenAL (anche se i driver beta in nostro possesso non includevano tale funzione), e quindi farà girare i giochi di nuova uscita che, per supportare l'audio posizionale in Windows Vista, dovranno necessariamente fare affidamento su queste librerie. Asus, inoltre, ha annunciato una caratteristica molto interessante, purtroppo non implementata nella versione dei driver provata: lo DS3D GX 1.0. Si tratta di un "wrapper", simile al progetto ALchemy di Creative, che permette ai giochi EAX e DirectSound3D di funzionare con Vista. Sarà incluso direttamente nei driver della versione Sonar DX2, identica, ma dotata di interfaccia PCI-express. In seguito, però, sarà disponibile anche per il modello PCI, oggetto della nostra prova. La Xonar D2 ci ha soddisfatto quasi a pieno. Se per il multimedia è, attualmente, la scelta più interessante, per i giochi si pone solo un gradino sotto la X-Fi, a causa del limitato supporto EAX.

Una scheda di eccellente fattura, adatta sia per giocare, sia per un Home Theater PC. Il supporto OpenAL ed EAX su Vista le rende anche un valido investimento e prova di futuro.

8½

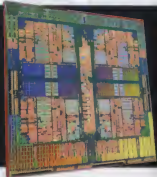
Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

Quest'ultima è l'evoluzione della corrispondente API utilizzata dalla console Xbox 360, adattata alle architetture multicore del PC e arricchita di funzioni che renderanno decisamente più semplice sviluppare ambienti 3D in cui la distanza delle sorgenti sonore sia ben posizionata. Xaudio 2 è una API di basso livello, che in Windows Vista può colloquiare direttamente con i driver delle periferiche, per cui sarà sfruttabile per generare effetti di riverbero e spazializzazione sia hardware, sia software, cancellando i limiti del datato DirectSound. A detta di Microsoft, le attuali schede di classe DX 10 non potranno effettuare alcuni tipi di rendering offerti da Direct3D 10.1, ma lo sbalzo generazionale tra le due API sarà piuttosto ridotto e, probabilmente, non si rifletterà nell'aspetto dei giochi attesi per il 2008.

UN 6000+ ECOLOGICO

AMD è pronta a immettere sul mercato una nuova versione dell'Athlon X2 6000+, caratterizzata da un TDP (Thermal Design Power) di soli 89 Watt. La riduzione dei consumi avverrà grazie ad alcuni affinamenti produttivi, sebbene la geometria del processore rimanga a 90 nm. Il compito di consumare 125 W graverà sulle spalle del 6400+, un dual core a 3,2 GHz per socket AM2 che dovrebbe risultare, nei benchmark, solo un 10-15% più lento dei Core 2 E6850, grazie anche a un moltiplicatore che



ASUS PG221

- Produttore: Asus
- Distributore: Asus
- Internet: www.asus.com
- Prezzo: € 599

Caratteristiche Tecniche
Diagonale: 22"
Risoluzione massima: 1600x1080
Contrasto: 1000:1
Angolo di visione orizzontale/verticale: 170°/160°
Connessioni: DVI, VGA, Component, Composito, S-Video, USB

A un annetto dalla nostra prova del modello da 19 pollici della gamma di LCD per giocatori proposta da Asus, è finalmente disponibile il modello aggiornato, in formato 16:10 e con risoluzione di 1600x1080.

La caratteristica principale del precedente pannello è rimasta inalterata, e il tempo di risposta dei cristalli rimane di soli due millisecondi (grigio a grigio), caratteristica che lo rende adatto ai giocatori più esigenti. Fra le altre caratteristiche del PG221, è da segnalare l'integrazione di questa periferica, che include anche un sistema audio completo di subwoofer e una piccola webcam, tutti nello spazio di pochi centimetri.

Chi ha problemi di spazio, o porta spesso il proprio computer ai LAN party, apprezzerà l'idea di avere tutto con sé senza impazzire con mille marchingegni, cavi e connessioni, mentre chi utilizza il PC solo su una scrivania di generose dimensioni, probabilmente sarà meno interessato a questi "bonus". Il sistema audio, infatti, pur migliore di quelli installati solitamente sui display, non è in grado di competere con un sistema 2.1 relativamente economico (intorno ai 100 euro, per capirci), e sebbene i bassi abbiano una maggior presenza rispetto alle "solite" minuscole casse, non sono tanto possenti da far saltare sulla sedia. Si tratta, insomma, di un accessorio che verrà sfruttato a pieno solo da alcune tipologie di utenti, ma che comunque non guasta.

In ogni caso, abbiamo focalizzato la nostra prova sulla qualità del display e sulle sue potenzialità sia in ambito ludico, sia in quello multimediale. Oltre ai connettori VGA e DVI (compatibile anche con la protezione HDCP), sono presenti ingressi Component, Composito e S-Video, che permettono di usarlo anche abbinato a un lettore DVD o una console. La qualità dell'immagine, soprattutto quando si tratta di film o giochi, è notevole: i colori sono molto vivi e ben contrastati e il pannello è in grado di visualizzare senza esitazione anche le scene più frenetiche, senza mai lasciare una minima traccia di scia. I paesaggi di *World of Worcraft* assumono tinte veramente spettacolari, così come gli esplosioni di *Geometry Wars*. Di contro, nell'utilizzo quotidiano, per navigare in Rete o scrivere testi, si nota qualche piccolo difetto, pur se trascurabile. Ciò che, invece, non è possibile far passare in secondo piano è l'angolo di visione che, come nel precedente modello della serie, non è particolarmente ampio (soprattutto quello verticale). Se il PG221 regala colori più che dignitosi anche mettendosi ai lati del monitor, non appena si modifica l'inclinazione, si notano delle piccole aberrazioni, tanto che si è obbligati a giocare molto vicini per evitare problemi. Basta muoversi un po', infatti, per non trovarsi più nel cosiddetto sweet spot, ovvero la posizione ideale per godere al meglio delle immagini.



"Include anche un sistema audio completo di subwoofer e una piccola webcam"



Il "tubo" dietro il monitor è il subwoofer: strano da vedere, ma funziona.

Un peccato, perché altrimenti il PG221 sarebbe un oggetto molto stimolante, date anche le dimensioni (generose ma non immense) che lo rendono adatto a scrivanie piuttosto piccole. Ciononostante, anche questo difetto potrebbe passare in secondo piano, se solo il prezzo fosse competitivo: sono pochi i display così veloci, a nostro avviso però, 600 euro sono proprio parecchi e con la stessa cifra è possibile acquistare un monitor con diagonale più grande e caratterizzato da tempi di risposta tutto sommato buoni, pur se leggermente più elevati di questo PG221.



Uno schermo molto veloce e adatto ai titoli più frenetici, ma limitato da un angolo di visione verticale piuttosto risicato. Il prezzo è al di sopra della media per questo tipo di monitor.



permette finalmente di sfruttare appieno le DDR2 800. Il colosso AMD sta comunque investendo gran parte delle energie nel lancio dei Phenom, che nella loro versione quad core e dual core con controller per DDR 2 dovrebbero risultare compatibili anche con le motherboard AM2 attuali. In questo frangente, i Phenom risulterebbero lievemente rallentati dall'assenza del bus HyperTransport 3.0, ma dovrebbero comunque surclassare gli attuali Athlon grazie a una cache di terzo livello e a delle migliorate unità di decodifica delle istruzioni.

DISCHI SOLIDI

L'abitudine di sfruttare hard disk basati su memorie flash sta prendendo sempre più piede tra i produttori di notebook. Solitamente apprezzati dagli utilizzatori di ultra portatili che puntano a prolungare l'autonomia delle batterie, i moduli SSD (Solid State Disk) hanno conquistato anche i potenti notebook Aurora e Area-51 dell'americana AlienWare. In fase di configurazione, infatti, è possibile abbinare al classico hard disk da 2,5 pollici anche due SSD in modalità RAID, dalla capienza di 64 GB complessivi. Chi non vuole sacrificare 800 dollari sull'altare del tempo d'accesso ai dati, ma

OLIDATA ALICON HM 5028

Produttore: Olidata
Distributore: Olidata
Internet: www.olidata.it
Prezzo: € 2 999

Caratteristiche Tecniche
Motherboard: EVGA nForce 680i LT SLI
CPU: Intel Core 2 Xtreme QX6850
RAM: 2 GB DDR2 PC800 Corsair Dominator
Lettore ottico: LiteOn LH-2815 8D-R/E, DVD±R/W (compatibile Blu-ray)
Scheda video: XFX Geforce 8800 Ultra
Hard disk: 2 Western Digital WD3200AAJS

A volte, assemblare da soli un PC può risultare un'operazione laboriosa, e non tutti i giocatori sono appassionati di hardware.

Anzi, alcuni non hanno intenzione di mettere le mani dentro il case e preferiscono acquistare un computer perfettamente funzionante, da collegare alla presa di corrente e far andare, come qualsiasi elettrodomestico. Soprattutto nei grandi centri commerciali, non è facile trovare PC in grado di soddisfare le esigenze

> "Il groviglio di cavi all'interno del case è piuttosto fastidioso"

dei giocatori. A ben guardare, però, è possibile anche scovare dei computer ben realizzati, in grado di dare parecchie soddisfazioni agli amanti del frag. Sebbene nel nostro Paese sia difficile procurarsi i potenti "mostri" di Dell o Alienware, esistono altri produttori, come Olidata. È proprio suo l'Alicon HM 5028 oggetto della nostra prova.

Si tratta di un computer discretamente realizzato, che sfrutta alcune delle componenti più veloci sul mercato. All'interno del case Stacker 831 troviamo una scheda madre basata sul chipset nForce 680i, che monta una velocissima CPU Intel QX6850, il recente Quad Core con bus a 1.333 MHz. Sono installati ben 2 GB di RAM Corsair Dominator PC6400 divisi in due banchi, funzionanti a 800 MHz, mentre la scheda video è una GeForce 8800 Ultra di XFX. Il reparto dischi fissi è affidato a due Western Digital WD3200AAJS da 320 GB ciascuno in modalità RAID 0, mentre il lettore ottico è un Lite-On in grado di leggere e scrivere su CD, DVD e anche Blu-ray. L'alimentatore, infine, è un Coolermaster da 650 Watt dotato di due sole linee da 12 V, adatto a gestire la configurazione proposta e, teoricamente, anche una seconda scheda video in modalità SLI.



Il PC di Olidata sarebbe abbastanza silenzioso, se non fosse per il dissipatore della CPU...

L'Alicon HM 5028 è una macchina molto potente, che vi permetterà di giocare senza problemi a qualsiasi titolo anche a risoluzioni elevate, ma che purtroppo non riuscirà a far lacrimare di gioia un appassionato di tecnologia. Il perché è da ricercarsi nell'assenza di soluzioni particolarmente innovative e nell'utilizzo di componenti di ottima qualità affiancate ad altre buone, ma non necessariamente eccellenti – come nel caso dell'alimentatore. Lo avremmo preferito con un maggior numero di linee a disposizione e, soprattutto, modulare: il groviglio di cavi all'interno del case è piuttosto fastidioso e l'assemblatore non è certo impazzito per tentare di nasconderli, limitandosi a legarli tutti insieme. Il risultato è un interno poco ordinato, il che comporta la necessità di dover tagliare e rifascettare il tutto non appena dovrete aggiungere una nuova periferica.

Anche il dissipatore della CPU non è esaltante, essendo quello standard fornito con le CPU Intel, un modello noto per la scarsa efficienza e – soprattutto – per il rumore che genera. Un peccato, perché le altre componenti, scheda video e ventole del case comprese, sono abbastanza silenziose. Apprezziamo, invece, la scelta delle RAM, che per quanto apparentemente lente (800 MHz contro gli oltre 1.000 raggiunti da moduli più blasonati), sono in grado di funzionare a latenze molto basse, garantendo ottimi risultati anche in overclock. Il mouse e la tastiera venduti insieme al sistema, invece, li potete prendere e chiudere direttamente nell'armadio: nessun giocatore serio si sognerebbe di utilizzarli per la sua passione preferita, essendo modelli molto comuni, adeguati all'utilizzo da ufficio e niente più.

La dotazione software include Windows Vista Ultimate, WinDVD 7.3 HD, Nero Burning ROM 7 e la versione di prova di Microsoft Office 2007 Professional.



Un PC ben realizzato, ma assemblato un po' in fretta e migliorabile con la sostituzione o l'aggiunta di alcune componenti, come un nuovo alimentatore e una scheda audio di qualità. **7**

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

intende solo arricchire il proprio PC di una memoria di backup affidabile e silenziosa, può invece puntare sul nuovo Trascend iFM (Ide Flash Module), che, come il nome lasca ben trasparire, altro non è che un'unità NAND da 8 GB collegabile alle porte PATA.

L'ONDA DI LOGITECH

Il noto produttore svizzero Logitech ha lanciato una nuova gamma di tastiere munite di design Comfort Wave. Simili alle natural keyboard di Microsoft, le nuove Logitech hanno una silhouette modellata sulla conformazione delle mani, una curvatura a "U" della base d'appoggio inferiore (imbottita in modo da rendere confortevole il posizionamento di polsi e avambracci) e un livello d'inclinazione a tre stadi. Le novità più interessanti provengono, però, dal comparto mouse: l'MX air è pensato per i sistemi Home Theater PC e ha l'innovativa capacità di cogliere i movimenti della mano anche una volta sollevato dalla scrivania. Spostandolo nell'aria davanti a un televisore e sfruttando i tanti tasti multimediali (tra cui spicca un cursore a sfioramento che sostituisce la classica rotella) si ottiene il perfetto telecomando per Media Center. Il G9 Laser Mouse è, invece, l'ultimo ritrovato in fatto di periferiche "da frag": precisione da 3.200 dpi, due impugnature intercambiabili di diversa grandezza, rotella MicroGear per un più veloce passaggio tra le armi e possibilità di salvare le impostazioni del mouse all'interno del firmware, evitando la necessità di utilizzare software di supporto. Il G9 è già in vendita al prezzo di 99 euro.



AMD 2600 XT

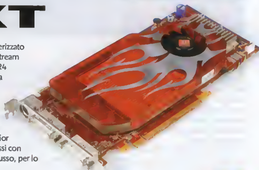
- **Produttore:** AMD
- **Distributore:** vari
- **Internet:** www.amd.com
- **Prezzo:** € 130

Caratteristiche Tecniche
Velocità core: 800 MHz
Velocità memoria: 2,2 GHz
RAM: 256 MB GDDR4
Bus: 128 bit
Stream processor: 120

PUR con il ritardo accumulato con la versione più potente della serie 2000, AMD ha preferito attendere qualche tempo prima di lanciare sul mercato i modelli più economici, gli unici tra l'altro dotati della tecnologia UVD (Universal Video Decoder), che garantisce l'accelerazione dei formati video HD.

Lo scorso mese abbiamo provato la 2600 Pro proposta da Asus e ora abbiamo fra le mani il modello XT, leggermente più potente, merito soprattutto delle memorie nettamente più performanti. Entrambe le schede sono basate sul chip RV630, caratterizzato da un bus a 128 bit e sono dotate di 128 stream processor, ma la XT monta memorie GDDR4 funzionanti a 2.200 MHz, contro le DDR2 a 800 MHz che equipaggiano la PRO. Una differenza che può sembrare limitata, ma che permette alla 2600 XT di distaccarsi dalla PRO di un discreto margine, che le consente di gestire senza problemi i giochi alla risoluzione di 1280x1024, nella maggior parte dei casi senza scendere a compromessi con il dettaglio (anche se l'AntiAliasing sarà un lusso, per lo meno con i titoli più esigenti).

Essendo venduta a circa 130 euro, la 2600 XT si mette in competizione con la GeForce 8600 GT, risultando molto vicina nei test e, in certi casi, superandola. Si tratta, in ogni caso, di una guerra fra schede abbastanza economiche, che potranno soddisfare un giocatore per un periodo di tempo relativamente breve. Tutte, infatti, sono poco adatte a supportare i titoli DirectX 10, per lo meno a giudicare dai pochi attualmente disponibili, che richiedono VGA di bel altro rango per girare fluidamente.





Permette di giocare bene a quasi tutti i giochi DirectX 9, ma non è in grado di gestire senza rallentamenti quelli DX 10. Se volete godervi questi ultimi, dovrete investire decisamente di più.

7

PNY GEFORCE 8800 ULTRA

- **Produttore:** PNY
- **Distributore:** PNY
- **Internet:** www.pny.com
- **Prezzo:** € 650

Caratteristiche Tecniche
Velocità core: 612 MHz
Velocità memoria: 2,16 GHz
RAM: 756 MB GDDR3
Bus: 384 bit
Stream processor: 128

SE siete alla ricerca della VGA più veloce sul mercato, indipendentemente dal suo costo, non avete che un'alternativa: la GeForce 8800 Ultra.

Pur non essendo particolarmente più veloce del modello immediatamente inferiore (la GTX), le frequenze superiori di shader, memorie e core la rendono l'ideale per l'esecuzione dei più pesanti motori di gioco. Lo scotto da pagare è un prezzo troppo elevato, in relazione alle prestazioni in più che si possono spremere. Anche perché la 8800 Ultra è una scheda molto tirata e, nonostante adotti un sistema di raffreddamento efficiente (e silenzioso), non è facile salire ulteriormente con le frequenze di lavoro. Rispetto a una GTX, anche overclockata, è più veloce, in virtù dello shader core funzionante a frequenza maggiore. Per portare una GTX agli stessi livelli sarebbe necessario procedere al flash di un nuovo BIOS, operazione che non tutti si sentono di eseguire a cuor leggero.

PNY propone un modello di 8800 Ultra identico a quello di riferimento, lo stesso testato pochi mesi fa, quindi esibisce le medesime prestazioni. La confezione è scarna e include solo la scheda video e una serie di adattatori (ma non quello DVI/HDMI, che potrebbe rivelarsi utile, visto anche il supporto HDCP del chip). Purtroppo, non è incluso alcun software al di fuori dei driver, una scelta non felice, considerato il notevole prezzo della VGA.

Chi vuole spendere una cinquantina di euro in più, inoltre, può puntare sul modello overclockato, identico in tutto e per tutto, ma garantito per funzionare a frequenze ancora superiori rispetto alla scheda testata.





La GeForce 8800 Ultra è una scheda velocissima, ma costa uno sproposito. Sarebbe stato apprezzabile un buon corredo software, che almeno avrebbe addolcito la pillola del prezzo.

8½

ACQUA SOTTILE

La neonata società Xirex, impegnata nello sviluppo di sistemi di raffreddamento dei componenti, ha annunciato quale suo primo prodotto un water block per schede Geforce 8800 e Radeon HD 2900 caratterizzato da uno spessore di soli 6 mm. Composto da un'unica piastra metallica ricoperta da un doppio stato di polvere termoplastica, il dissipatore si appoggia alla GPU, alle RAM GDDR e ai circuiti integrati raffreddandoli senza occupare lo slot PCI immediatamente adiacente alla scheda. Il prezzo previsto dell'innovativo waterblock, di cui verrà proposta in futuro anche una versione per Radeon X1900 e GeForce 7000, è di 89 euro.

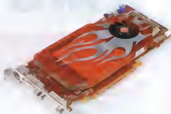
UPGRADE INASPETTATO

Asus, Gigabyte, Abit e DFI hanno iniziato ad aggiornare i BIOS delle loro schede madri P965 adattandoli al front side bus a 1.333 MHz dei Core 2 6x50. Ufficialmente, il chipset di Intel non potrebbe superare la soglia dei 1.066 MHz, ma la tolleranza del Northbridge nei confronti dell'overclock, nonché la possibilità di cambiare il rapporto tra RAM e FSB, fanno sì che, soprattutto le schede madri pensate per i videogiocatori, risultino perfettamente compatibili con le nuove CPU. I primi benchmark mostrano che le P965 sono leggermente più lente delle nuove P35 a parità di componenti, ma un distacco di pochi punti percentuali non fermerà certamente chi desidera effettuare un upgrade spendendo poche centinaia di euro. La compatibilità delle schede varia da modello a modello, prima di procedere nell'acquisto di un fiammante E6850, quindi, sarà bene consultare il sito dei vari produttori.

DDR3 FUMANTI

I record di velocità delle memorie DDR3 sembrano essere destinati a essere infranti a ritmo frenetico. Questa volta è il turno di OCZ, che non si è limitata a presentare un

Analisi delle prestazioni



LA Radeon 2600 XT è la scheda più performante dell'attuale fascia media di AMD. Il prezzo si aggira attorno ai 130 euro, quindi il confronto più corretto sarebbe con la GeForce 8500 GT (non la GTS, che costa qualcosa in più).

La scelta fra le due schede non è banale, dal momento che, secondo il benchmark che si prende in considerazione, è l'una o l'altra a prendere il sopravvento, anche se i margini sono piuttosto risicati.

Dal nostro punto di vista, il prodotto di AMD è attualmente limitato da dei driver non all'altezza, non tanto perché pecchino quanto a prestazioni, ma a causa di una scarsa stabilità: abbiamo avuto modo di osservare alcuni crash di sistema con vari titoli, pur utilizzando il medesimo computer con cui abbiamo testato il prodotto di NVIDIA. La 2600 XT, dal canto suo, si è rivelata un acquisto piuttosto interessante per gli appassionati di Home Theater PC, considerato che l'UVD sembra essere migliore (per prestazioni) del VP2 di NVIDIA quando si vanno a leggere film codificati in VC-1; ma passando al codec H.264, la situazione si ribalta.

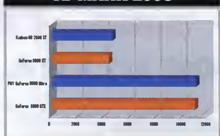
In ogni caso, valgono le considerazioni fatte nella prima pagina della nostra rubrica: la fascia media attuale è troppo distante dai modelli più costosi e, pur risultando abbastanza competitiva e permettendo di giocare a 1280x1024 la maggior parte dei titoli attuali (anche con dettaglio medio o elevato), non ci sembra in grado garantire a lungo la fluidità dei prossimi motori. Riteniamo, per esempio, che i giochi DirectX 10 siano troppo pesanti sia per la 8600, sia per la 2600, almeno a giudicare dai pochi esempi che abbiamo a disposizione.

La GeForce 8800 Ultra, di contro, è un missile, ma non supera di gran lunga i record precedentemente segnati dal modello GTX. Si posiziona un pelino sopra, ma l'aumento di prezzo non è giustificato: l'architettura è perfettamente identica e non è stato introdotto il VP2 (per la decodifica di Blu-ray e HD-DVD) anche sul modello di punta; un'aggiunta che, quantomeno, avrebbe giustificato l'esborso molto elevato.

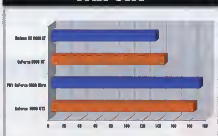
Interessanti anche le prestazioni della CPU QX6850 di Intel, che grazie al bus a 1.333 MHz risulta leggermente migliore del precedente campione, il QX6800, almeno per quanto riguarda l'esecuzione dei videogiochi.



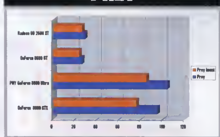
3D MARK 2006



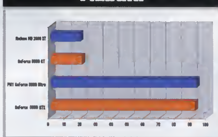
FAR CRY



PREY



F.E.A.R.



SISTEMA DI PROVA

Per i nostri test, abbiamo utilizzato quanto di meglio offriva il mercato, con un velocissimo Quad Core di Intel QX6700, 2 GB di RAM Corsair e una scheda madre basata sul chipset Intel 975. Escludendo il 3D Mark (eseguito a 1280x1024), i test sono stati effettuati alla risoluzione di 1600x1200 con AA 4x e AF 16x.

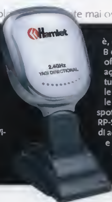
Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnol... te mai osato chiedere

prototipo, ma ha già immesso sul mercato le PC3-14400 Platinum Edition, ovvero delle DDR3 a 1.800 MHz caratterizzate dell'impressionante larghezza di banda di 14,4 GB al secondo. Operanti alla tensione di 1,9 V e contraddistinte da valori di latenza 8-8-8-24 alla massima velocità, le fiammanti OCZ sono raffreddate dal sistema di dissipazione XTC e sono disponibili in versione kit dual channel da 2 GB.

PORTATA MAGGIORE

I proprietari di appartamenti di grandi dimensioni, nonché i generosi distributori di Banda Larga wireless, apprezzeranno certamente le nuove antenne direzionali e omnidirezionali di Hamlet. Le prime sono pensate per collegare due PC molto distanti tra loro, mentre le seconde elevano la portata delle connessioni Wi-Fi in ogni direzione. Il guadagno dei due modelli omnidirezionali è, rispettivamente, di 1,5 e 8 dBi, mentre le direzionali offrono 9 e 14 dBi aggiuntivi. Compatibili con tutti i formati 802.11b/g/n, le Hamlet possono sostituire le antenne di router e hot spot grazie al connettore RP-SMA, hanno una base di aggancio magnetica e non necessitano di alimentazione esterna. I prezzi variano da 19 a 199 euro.



SGH U700



Produttore: Samsung
Internet: http://it.samsung mobile.com/
Prezzo: € 369

IN ambito "telefonico", secondo un vecchio luogo comune, look e gioco difficilmente vanno d'accordo. Con la sola eccezione dell'LG "Chocolate", i terminali più eleganti difficilmente sono usciti indenni dai giudizio di GMC: le scelte estetiche più innovative o modalole, infatti, spesso interferiscono con l'ergonomia e la giocabilità di un terminale, pregiudicandone la valutazione.

Un'altra pregevole eccezione, però, si propone di questi tempi da parte della coreana Samsung. U700 è il successore ideale (pur appartenendo alla nuova serie di Samsung "Ultra Edition") del pur pregevole D900, di cui abbiamo già avuto occasione di apprezzare le caratteristiche su queste stesse pagine (su GMC 125). Si tratta di uno slide-up molto sottile (è più sottile persino del V3 "Razr" di Motorola), dotato di tasti a sfioramento (poco adatti per il gaming per la mancanza di feedback meccanico, ance se dopo un po' ci si fa l'abitudine) e di un'inedita "wheel" per la navigazione nei menu. Il tastierino numerico (sotto lo shell superiore) è invece tradizionale, con i tasti larghi e ben distanziati.

Realizzato con uno chassis lucido metallizzato, l'U700 ha il display a specchio. Ciò rappresenta, dal punto di vista del gioco, il suo principale difetto, perché riduce la visibilità in condizioni di luce molto intensa (e anche per l'uso "normale", come la semplice scrittura di un SMS, non è proprio il massimo). Lo schermo non è comunque male: dotato di una buona luminosità, ha una risoluzione grafica di 240x320 e cromatica di 262.000 colori. Un po' modesta la memoria di soli 20 MB, ma si può espandere con schede miniSD, ora piuttosto economiche. Più che discreta l'autonomia: la batteria di 900 mAh garantisce una durata minima di due giorni in condizioni d'uso normali. Siamo lontani dal telefono perfetto per giocare, ma l'U700 rappresenta un discreto compromesso.

L'U700 è un telefono adatto al gioco. Con qualche incertezza qua e là, ma senz'altro consigliabile. **7**

- Look fantastico
- Ottimo rapporto qualità/prezzo
- Display a specchio
- Tasti a sfioramento poco adatti

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

HARRY POTTER E L'ORDINE DELLA FENICE



Realizzato su licenza Warner Bros e ispirato fedelmente al lungometraggio omonimo, *Harry Potter e l'Ordine della Fenice* è un divertente "stealth game": un gioco, cioè, in cui l'obiettivo principale di ogni livello è raggiungere, senza essere visti, un punto specifico dello scenario. I corridoi della Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts, in cui ha luogo la maggior parte dei livelli, sono infatti presidiati dai "prefetti" delle quattro "case". Scopo di Harry (quindi dei giocatori), è di raggiungere, di volta in volta, alcuni punti caratteristici (come la mitica stanza delle necessità) eludendone la sorveglianza. Il gioco è dotato di uno dei motori grafici più raffinati e convincenti mai visti in un titolo per cellulare e, nei terminali di ultima generazione, propone una visuale tridimensionale isometrica impressionante. Peccato che i movimenti diagonali (obbligatori, in un'ambientazione isometrica) siano un po' difficili da gestire con il minuscolo joystick di un telefoninoi

Produttore:	EA Mobile
Prezzo:	€ 5
Versione provata:	Nokia 6630
Internet:	www.eamobile.com

Nella versione isometrica, i controlli sono un po' macchinosi. La grafica eccezionale, però, non deluderà i fan della serie originale. **7**

Provato

SHREK TERZO



Dal regno di Molto, Molto Lontano è arrivato il terzo capitolo di "Shrek", realizzato su licenza dell'originale lungometraggio a cartoni animati prodotto da Dreamworks. *Shrek Terzo* è, essenzialmente, un gioco di piattaforme in 2D di tipo tradizionale, ambientato in 3 diverse locazioni (la Città di Molto Molto Lontano, la Foresta Magica e il Castello) e articolato in 8 livelli di difficoltà crescente inframmezzati dagli immancabili boss finali. *Shrek Terzo* utilizza uno dei migliori motori grafici sviluppati da Gameloft, già impiegati con successo in *King Kong, Mission Impossible III* e *Splinter Cell*. Il risultato, in effetti, si vede: un livello di dettaglio superbo, un'ottima animazione e una grande giocabilità, nonostante i limiti imposti dal sistema di controllo dei rispettivi cellulari. Consigliato anche a chi non ha intenzione di vedere il film.

Produttore	Gameloft
Prezzo:	€ 5
Versione provata	Nokia 6630
Internet:	www.gameloft.it

Ottimo titolo, realizzato con un valido motore grafico. Fedele al film e pieno di humor genuino e divertente. **8**

SMS News

Tutto quello che deve sapere chi gioca su cellulare, in poco spazio.

ORCHI ED ELFI, UN ANNO DOPO!

È stato uno dei migliori titoli dell'anno: sviluppato da John Carmack, il "papà" di *Quake* e *Doom*, utilizza il motore grafico di *Doom RPG* (guarda caso...), attingendo a piene mani dall'universo sconfinato del GdR "Dungeons & Dragons". Stiamo parlando di *Orcs & Elves*, sviluppato da Fountainhead Entertainment e prodotto da EA Mobile. Su GMC 129 (maggio scorso), gli abbiamo dedicato un'entusiastica recensione, anche in virtù delle 40 ore di gioco che richiede per essere terminato. Un tale successo era destinato ad avere un seguito e l'annuncio non si è fatto attendere. All'ultimo E3 (la fiera dei videogiochi svoltasi a Los Angeles lo scorso luglio), è stato lo stesso Carmack a dame notizia. *Orcs & Elves II* uscirà probabilmente il prossimo Natale e, sebbene utilizzi lo stesso motore grafico del fortunato predecessore, avrà un nuovo protagonista (un giovane ladro di nome Valin, accompagnato da un fedele topolino chiamato Bob) e ambientazioni inedite. L'avventura non si svolgerà interamente sottoterra, come nel primo capitolo, ma il giocatore avrà occasione di esplorare foreste incantate o magnifiche città di elfi e nani. Non è tutto: *Orcs & Elves* ha talmente impressionato alcuni "pezzi grossi" del settore che, per la prima volta nella storia, un gioco per cellulare verrà convertito su console. È stato ufficializzato un accordo tra Fountainhead e Nintendo per la realizzazione su Nintendo DS della conversione del primo *Orcs & Elves*, anch'essa sugli scaffali per le prossime vacanze natalizie.



Il Sistema GIUSTO

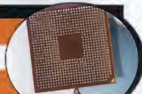


Il compito di aggiornare i nostri sistemi si concentra sulle tre CPU, che si rinnovano pur conservando le schede madri dello scorso numero. Finché NVIDIA non annuncerà il successore dell'nForce 680i, il quad core QX6850 non potrà munirsi delle DDR3 che merita, se non rinunciando alle GeForce SLI.

INTEL COLPISCE ANCORA

L'arrivo della serie Core 2 6x50 ha segnato il debutto del veloce Front Side Bus a 1.333 MHz, ed è coinciso con una drastica riduzione dei prezzi di tutti i modelli dual core. Oggi, spendendo circa 300 euro, è possibile acquistare un E6850 a 3 GHz capace di infrangere qualsiasi record nei benchmark e di animare, con straordinaria fluidità, sia gli enormi livelli di *Unreal Tournament 3*, sia quelli di *Crysis*. I processori quad core restano, invece, su livelli di prezzo elevati, ma le potenzialità di queste CPU sono ancora ben lontane dall'essere effettivamente sfruttate dai programmatori di giochi. In un simile panorama, gli Athlon X2 riescono a trovare posto nelle nostre configurazioni solo grazie a un prezzo particolarmente aggressivo, destinato a diminuire ulteriormente prima del debutto dei nuovi Phenom. C'è da augurarsi che AMD non subisca tracolli economici in questi mesi, e sappia riprendersi prima del periodo natalizio, presentando CPU e GPU in grado di competere con i campioni di Intel e NVIDIA.

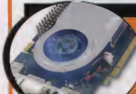
▼ PROCESSORE



- **SISTEMA IDEALE: Core 2 Extreme QX6850 € 1.100**
  Socket 775, 3 GHz – quad core – 8 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Core 2 Duo E6750 € 220**
  Socket 775 – 2,66 GHz – dual core – 4 MB cache L2 – FSB 1.333 MHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 X2 5400+ € 150**
  Socket AM2 – 2,8 GHz – dual core – 1 MB cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Gli ultimi esponenti della famiglia Core 2 macinano dati a velocità da record, traendo grande vantaggio da un front side bus a 1.333 MHz e spingendosi nei pressi dei 3 GHz. La configurazione più economica si basa su un meno performante Athlon X2, ma riesce comunque ad animare senza affanni anche i titoli 3D più "pesanti".

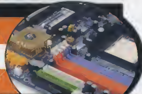
▼ SCHEDA VIDEO



- **SISTEMA IDEALE: : 2 GeForce 8800 GTX in SLI € 1.150**
  575 MHz Core – 768 MB GDDR3 1,8 GHz – Bus 384 bit – 128 Stream Processor – 2 DVI – supporto HDCP
- **SISTEMA MEDIO: GeForce 8800 GTS 320 MB € 340**
  500 MHz core – 320 MB GDDR3 1,6 GHz – bus 384 bit – 96 Pixel Processor– 2 DVI
- **SISTEMA BASE: Radeon X1950 XT 256 MB € 190**
  625 MHz Core – 256 MB GDDR3 1800 MHz – Bus 256 Bit – 48 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI

Le due configurazioni più costose sfruttano i versatili Stream Processor della più recente GPU NVIDIA, per eseguire in tutto il loro splendore gli effetti di rendering più sofisticati. Il Sistema base sfrutta, invece, le ottime prestazioni dell'ultimo esponente della famiglia X1900 per eseguire senza incertezze i giochi di classe DirectX 9.

▼ SCHEDA MADRE



- **SISTEMA IDEALE: Asus Striker Extreme € 300**
  NVIDIA 680i – Socket 775 – 4 DDR2 – 2 PCI-E 16x – 1 PCI-E 8x – 1 PCI-E 1x – 2 PCI – 6 SATA – 2 Gb Ethernet
- **SISTEMA MEDIO: Gigabyte GA-P35-S3 € 120**
  Intel P35 – Socket 775 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 3 PCI-E 1x – 3 PCI – 6 SATA – 1 Gb Ethernet
- **SISTEMA BASE: Asrock ALiveNF5-eSATA2+ € 65**
  nForce 520 – Socket AM2 – 4 DDR2 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 2 PCI – 4 SATA – 1 Gb Ethernet

Il più costoso chipset di NVIDIA offre velocità da primato ed è pronto ad accogliere i futuri Core 2 Quad con bus a 1.333 MHz, nonostante rimanga legato alle ben diffuse DDR2. La piattaforma di Gigabyte, basata sul P35 di Intel, e la AsRock dedicata agli Athlon non sono da meno quanto a versatilità, e vengono proposte a prezzi decisamente concorrenziali.

▼ MEMORIA RAM



- **SISTEMA IDEALE: 2 GB PC10000 Corsair Dominator € 650**
  2 DIMM da 1 GB – Latenze 5-5-5-18 a 1250 MHz – 2,4v – Dissipatore attivo
- **SISTEMA MEDIO: 2 GB PC8000 OCZ Titanium Alpha VX2 € 190**
  2 DIMM da 1024 MB – Latenze 4-4-4-12 a 1000 MHz – 2,3v – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 2 GB PC6400 Geil Value € 100**
  2 DIMM da 1 GB – Latenze [illegible] a 800 MHz – 1,8v – Dissipatore Metallico

Tutte le configurazioni offrono, a Windows Vista, 2 GB di veloci DDR2, indispensabili se si desidera eseguire fluidamente i giochi di generazione DX 10. I moduli del Sistema ideale possono essere raffreddati tramite apposite ventole, e spinti a frequenze da brivido. Le DIMM del Sistema medio offrono un buon margine di overclock e latenze degne di nota.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 79
Kit Analogico 5.1 – 70 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Controllo volume su satellite destro

Lo Z-5500 accompagna il Sistema ideale da anni, rimanendo il più potente e versatile prodotto audio di Logitech. Chi si accontenta di bassi meno vibranti, senza rinunciare a un buon posizionamento sonoro, troverà completa soddisfazione nel Kit 7.1 di Creative. Le Logitech X-530 sono perfettamente adeguate alle scrivanie più piccole e alle schede HD integrate.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: BenQ FP241W € 810
24 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1920x1200 – DVI e VGA – 6 ms

■ SISTEMA MEDIO: Asus MW221U € 340
22 Pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 2 ms

■ SISTEMA BASE: Samsung Syncmaster 940BW € 205
19 pollici – formato 16:10 – risoluzione massima 1440x900 – DVI e VGA – 4 ms

I tre monitor scelti condividono l'ormai indispensabile formato widescreen e vi abbinano cristalli a bassa latenza, adeguati agli FPS più frenetici. I pannelli dei due schermi più economici riescono a esaltare i contenuti HD, pur offrendo una diagonale e una fedeltà cromatica inferiori rispetto al costoso BenQ. Tutti i modelli supportano appieno l'HDCP.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 331
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative SoundBlaster X-Fi Xtreme Gamer € 143
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – 64 MB RAM – EAX 5

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

La qualità sonora ottenibile dalle X-Fi fa sì che le schede di Creative trovino posto nei due sistemi più costosi. Il modello Elite vanta un rack esterno completo di DAC adeguati ai migliori sistemi Hi-Fi, ma la versione Fatal1ty riproduce l'audio dei giochi con identica efficacia. I CODEC HD assicurano, comunque, un audio soddisfacente, adatto ai set analogici più economici.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Plextor 810SA € 70
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 10x – DVD RAM

■ SISTEMA MEDIO: Samsung SHS183L € 40
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 8x – LightScribe

■ SISTEMA BASE: LG GSA-H30N € 30
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 18x – DVD+R DL 8x

Tutti i sistemi adottano unità SATA capaci di scrivere alla velocità di 18x sui supporti +R, a riprova di quanto si siano uniformate le caratteristiche dei masterizzatori DVD. A distinguere i sistemi più costosi è una maggiore velocità in presenza dei dischi doppio strato e la possibilità di creare delle etichette ottiche LightScribe. Ma le prime unità combo, compatibili con i Blu-ray, sono ormai alle porte.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 150 GB in RAID 0 € 460
300 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Seagate Barracuda 7200.10 500 GB € 150
500 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Hitachi Deskstar 7K500 320 GB € 90
320 GB – Serial ATA 300 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

Due Raptor configurati in modalità RAID 0 abbinano capienza a prestazioni tali da esaltare le qualità del Sistema ideale. Chi è disposto ad aspettare qualche secondo in più, durante il caricamento dei livelli e del sistema operativo, troverà soddisfazione nelle più economiche unità SATA da 7.200 RPM, oggi munite di NCQ e tempi di accesso decisamente apprezzabili.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.210 (limite 5.600)	€ 1.653 (limite 2.200)	€ 909 (limite 1.200)

DOCCE GELIDE

I tre potenti processori adottati dai nostri sistemi hanno nei kit di raffreddamento a liquido dei perfetti compagni di overclock. Ecco tre modelli tanto efficienti quanto affidabili durante le più calde sessioni di gioco estive.

Aquacomputer Aquaduct 360XT
€ 439
Un triplo radiatore abbinato a taniche molto capienti e un sistema di controllo capace di fermare rapidamente il sistema, in caso di aumento eccessivo delle temperature. Non teme i quad core più bollenti.
www.aqua-computer.de



Thermaltake Tribe VX
€ 189
Due silenziose ventole da 12 cm, che raffreddano un radiatore in alluminio, completate da una pompa da 400 litri/ora e da un comodo sistema di rabbocco del liquido. La facilità di assemblaggio lo rende adatto ai meno esperti.
www.thermaltakeitalia.com



Alphacool Cool Answer III
€ 139
Serbatoio, pompa e radiatore, in un kit dalle dimensioni così ridotte, da poter essere installato in un alloggio per ventole da 120 mm. Il liquido refrigerante è pre-inserito dalla fabbrica, e la confezione include anche dei tubi extra per collegare VGA o chipset.
www.alphacool.de



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



L'inarrestabile Quedex affronta a viso aperto i problemi legati all'hardware, polverizzandoli come Strogg dalla parte sbagliata di una Railgun. Per presentargli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@sprea.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Torino 51, 20063 Cernusco S/N (MI)**

ABBATTERE IL MURO

L'approssimarsi dei capolavori autunnali sta spingendo molti lettori ad aggiornare i propri sistemi, rimasti invariati dai tempi di *Doom 3* e *Far Cry*. Chi punta a sviluppare campi di battaglia immensi per *Supreme Commander* inizia, però, a scontrarsi con i limiti di indirizzamento dei processori e dei sistemi operativi a 32 bit, un limite che solo 12 mesi fa sembrava lontano dall'essere problematico. Parte delle pagine mensili è dedicata all'argomento, che va approfondito e risolto prima dell'arrivo di *Crysis* e compagni. I possessori di Windows XP non devono comunque preoccuparsi: con 2 GB di RAM, le invasioni aliene di fine anno verranno animate senza incertezze.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

DOPPIO INGANNO

Il messaggio "**il driver video nvlddmkm ha smesso di funzionare**" mina il funzionamento dei giochi e di Windows Vista. Ho installato gli ultimi ForceWare 162.22 senza ottenere alcun risultato.

Cristoforo

Il problema in questione sembra affliggere due diversi tipi di utenti: quelli che hanno installato l'extra DreamScene, che arricchisce Vista Ultimate di wallpaper animati, e chi sfutta configurazioni con doppio monitor. Per eliminare DreamScene, non devi fare altro che raggiungere **Windows Update**, visualizzare la cronologia aggiornamenti, selezionare **Aggiornamenti Installati** e scegliere disinstalla dopo aver evidenziato **Windows DreamScene** e **DreamScene Preview**. Nel caso tu stia utilizzando due schermi contemporaneamente, invece, raggiungi il pannello di controllo NVIDIA, entra nella sezione **Manage 3D Settings** e cambia in **Single display performance mode** la voce **Multi Display Mixed GPU acceleration**. Il secondo monitor non potrà più utilizzare l'interfaccia accelerata Aero, ma il problema, fino all'arrivo di driver NVIDIA finalmente stabili, sarà aggirato.

PREZIOSO PLASMA

Vorrei comprare un televisore LCD e utilizzarlo come monitor per i giochi. Ho visto che la risoluzione base deve essere almeno di 1366x768, e che il tempo di risposta dei cristalli non deve superare gli 8 ms, ma non ho letto nulla riguardo le frequenze di aggiornamento. Bastano i 75 Hz offerti dalla maggior parte dei televisori? Posso, inoltre, utilizzare l'ingresso HDMI o devo per forza scegliere un modello con ingresso D-Sub?

Bonglac

Tutti i televisori LCD muniti della dicitura HD-Ready possono raggiungere la risoluzione 720p, ovvero 1280x720 pixel in modalità progressiva. La grande maggioranza degli schermi LCD attuali sfrutta pannelli di risoluzione leggermente superiore (1366x768), conservando il medesimo rapporto 16:9 tra larghezza e altezza. Tale risoluzione è facilmente gestibile dai PC e inviabile allo schermo tramite D-Sub (la classica porta VGA analogica), DVI o utilizzando degli economici adattatori DVI-HDMI. Le due soluzioni digitali offrono un miglior contrasto in fase di consultazione del desktop, ma non mostrano vantaggi evidenti durante l'esecuzione dei giochi. La frequenza d'aggiornamento dello schermo, una volta impostata sui 50 o 60 Hz, non ostacola in alcun modo la fluidità dei motori 3D, che comunque tipicamente producono un numero di fotogrammi inferiore. L'unico modo per superare le risoluzioni 720p o 768p consiste nel puntare verso i ben più costosi modelli Full HD, gli



Chi impiega configurazioni a doppio monitor si scontra spesso con un problema legato al driver NVIDIA per Windows Vista.



Nonostante i progressi degli LCD, i televisori al plasma restano la scelta ideale per i videogiochi da salotto.

La scomoda eredità del BIOS

Nonostante gli sforzi congiunti di Intel e AMD, gli ultimi mesi del 2007 vedono ancora i produttori di schede madri introdurre sul mercato piattaforme munite di 40 e più linee PCI-Express, supporto alle DDR3 a 1.600 MHz... e un software di avvio del sistema che ha le sue radici nei sistemi 8086 nati alle fine degli Anni '70. Che le caratteristiche del BIOS siano sempre più inadatte alle specifiche dei PC odierni è testimoniato dal mensile fiume di mail provenienti da lettori, che incappano in problemi d'incompatibilità con CPU e RAM in fase di upgrade o assemblaggio. Eppure, il sostituto del BIOS è ormai pronto da anni: lo United Extended Firmware Interface (UEFI) sviluppato dai due colossi delle CPU e supportato da produttori come Dell e dalla stessa Microsoft eviterebbe problemi comuni quali il mancato riconoscimento delle CPU, o l'impossibilità di caricare il sistema operativo a causa di un driver installato erroneamente. Una caratteristica dello UEFI è la sua predisposizione univoca nei confronti dei sistemi operativi a 64 o 32 bit. Il suo utilizzo odierno darebbe vita a motherboard utilizzabili solo con le edizioni a 64 bit di Vista o Linux. Prodotti certo meno versatili, ma perfetti per traghettare le nostre configurazioni verso i 4 o 8 GB di RAM richiesti dai giochi del prossimo decennio.



unici in grado di raggiungere quota 1920X1080, che però vanno ben distinti da quelli in grado di operare a 1080i: quest'ultima modalità interlacciata, infatti, disegna a ogni hertz solo metà delle linee orizzontali, producendo immagini inadatte ai giochi.
Non esiste, comunque, schermo LCD da 8 ms o retroilluminazione a LED che possa competere, quanto a fedeltà cromatica e capacità di riprodurre le tinte più tenui, con i migliori TV al plasma. Se i gli esemplari Full HD vanno ben oltre i tuoi limiti di spesa, valuta con attenzione i modelli con risoluzione da 1024x768, che utilizzando pixel anamorfici (schiacciati orizzontalmente) riescono a riprodurre il formato 720p senza una percepibile perdita di qualità.

MODELLAZIONE SUPREMA

Vorrei creare delle mappe con l'editor di *Supreme Commander*, ma incappo in uno strano problema: al riavvio successivo, non c'è traccia del mio lavoro nella cartella di salvataggio. Ho provato perfino a salvare due volte la stessa mappa con nomi diversi, per scoprire che la seconda copia risulta presente, ma è totalmente priva dei marker che uso per indicare il punto su cui sto lavorando. Vorrei chiederti, inoltre, quale programma 3D devo usare per creare delle unità completamente nuove.

Xmain81

Il problema da te descritto sembra interessare tutti gli utenti di Vista, che vedono scomparire i propri file con estensione .lua subito dopo il salvataggio. In realtà, i file non vengono cancellati, ma posizionati erroneamente dal programma nella directory di root del disco C. Spostando manualmente i file nella cartella di salvataggio, potrai finalmente continuare il tuo lavoro.
Per arricchire la tua opera con unità personalizzate, puoi usare Blender, un programma di modellazione gratuito disponibile all'indirizzo **www.blender.org**. Blender è molto noto ai creatori di Mod e agli sviluppatori di autovetture e personaggi alternativi per *TrackMania* e *The Sims*, dato che offre una modellazione a base di sottrazione e addizione di poligoni (senza tralasciare l'utilizzo di curve di bezier e NURBS), ed è accompagnato da una smisurata quantità di tutorial e corsi animati adatti a neofiti ed esperti. Potrai importare le tue creazioni all'interno del motore di gioco grazie ai plug-in sviluppati appositamente dalla comunità, scaricabili all'indirizzo: **www.supremecommander.net/dev/blender.php**

CICLI E FREQUENZE

Il mio Athlon XP 3000+ inizia a mostrare i primi acciacchi, offrendo prestazioni deludenti in *Battlefield 2142*. Non vorrei effettuare l'aggiornamento adesso, ma aspettare l'uscita di *Crysis* per comprare la CPU più veloce del momento. In Rete, mi hanno consigliato di overclockare il processore scaricando dei BIOS modificati per la mia Abit NF7, che però sono contrassegnati dalle sigle CPC e L12, di cui non conosco il significato. Puoi illuminarmi?

RTT

Il termine CPC si riferisce al tempo di attivazione delle memorie RAM, che può essere di uno (CPC On) o due cicli (CPC Off). L'impostazione di tale valore è effettuabile, nei BIOS delle motherboard più recenti, agendo sui comandi 1T o 2T. Nella tua vecchia Abit, l'unico modo per ridurre la latenza a un singolo ciclo, e guadagnare così un 4-5% di velocità di calcolo, consiste nell'utilizzare un BIOS modificato con CPC On. Tale operazione, però, colliderebbe con un contemporaneo overclock e, soprattutto, con i moduli RAM a doppia faccia, che probabilmente genererebbero una serie costante di schermate blu. Otterresti maggiori risultati elevando la voce **CPU operating speed** nel **Softmenu** del tuo BIOS a passi di 10 MHz, fino a raggiungere il perfetto bilanciamento tra prestazioni e stabilità. L'utilizzo di un BIOS munito di sigla L12 non offrirebbe, nel tuo caso, alcun vantaggio, essendo questa variante pensata per facilitare l'overclock delle CPU munite di front side bus a 133 MHz.



L'editor di livelli di *Supreme Commander* non è di semplice utilizzo e ha la pessima abitudine, in Vista, di salvare i file in un luogo diverso da quello scelto dall'utente.



Blender è un programma gratuito di modellazione 3D, molto apprezzato dagli sviluppatori di Mod.

FIRMWARE ECCESSIVI

Il mio PC, composto da Core 2 Q6600, Asus P5N32-E SLI, GeForce 8800 GTS e



Solo per esperti Un balzo sopra la barriera dei 2 GB

Da oltre un ventennio, gli appassionati di hardware sanno che i processori e il software a 32 bit possono indirizzare (ovvero riconoscere e organizzare) 4 GB di RAM. Di recente, gli stessi appassionati hanno aggiunto dei moduli RAM alle loro configurazioni, scoprendo però che BIOS e sistema operativo sembrano scontrarsi davanti a un limite di circa 3 GB. Tale anomalia non è prodotta da una DIMM difettosa o da un subdolo bug, ma dalla necessità, da parte del processore, di assegnare degli indirizzi anche al BIOS, alle schede PCI e alle VGA. Windows XP e l'edizione a 32 bit di Windows Vista si scontrano con una carenza di indirizzi disponibili all'interno della mappa dei 4 GB, che viene occupata dalla RAM video e dalle tante periferiche PCI che utilizzano la tecnologia MMIO (Memory Mapped/Input Output), disinteressandosi di uno dei nuovi moduli e riconoscendo un massimo di 3.120 MB. Chi utilizza sistemi operativi a 64 bit può aggirare il problema sfruttando una specifica opzione presente in alcuni BIOS: l'attivazione della voce Memory hole for PCI MMIO (chiamata anche Memory Remap Feature) costringe il firmware della motherboard a spingere al di fuori della mappa dei 4 GB gli indirizzi delle periferiche collegate al sistema, ottenendo il pieno controllo delle RAM. Tale funzionalità è presente solo sui migliori modelli basati su chipset P965, P35, 975X e NForce 590 e 680; di conseguenza, è bene porre particolare attenzione in fase di acquisto di una motherboard destinata a supportare le più potenti configurazioni a 64 bit. Attualmente, solo *Supreme Commander*, *S.T.A.L.K.E.R.*, *Company of Heroes* ed *Enemy Territory: Quake Wars* sono in grado di sfruttare un quantitativo di RAM superiore ai 2 GB, riuscendo ad accogliere le partite multiplayer più ricche di avversari e oggetti in movimento. In Windows XP, tale capacità è comunque assecondabile installando 3 GB di RAM (in 2, 3 o 4 moduli, che disabiliteranno la modalità dual channel riducendo lievemente le performance della CPU) e inserendo il comando **/3GB** nel file **boot.ini**. L'instabilità prodotta da questa soluzione in presenza di driver poco aggiornati rende sconsigliabile, comunque, superare la barriera dei 2 GB nei sistemi a 32 bit. Il debutto dei primi giochi completamente a 64 bit, capaci di offrire il giusto spazio a texture procedurali e a livelli di svariati chilometri virtuali, potrebbe essere più vicino del previsto. Teniamone conto in fase di aggiornamento.


Il giorno in cui i giochi trarranno vantaggio da un sistema operativo a 64 bit sembra avvicinarsi a grandi passi, viste le limitazioni di memoria imposte dall'utilizzo di soli 32 bit.



Le chiavette USB compatibili con ReadyBoost sono ormai molto diffuse, ma la loro utilità durante l'esecuzione dei giochi è pressoché nulla.

memorie Corsair PC6400, ottiene solo un 5.0 nell'indice di valutazione di Vista Ultimate. È normale un punteggio così basso o c'è un errore di configurazione? A cosa sono legate le pessime prestazioni che ottengo nei giochi?

Gianpiero


L'indice complessivo delle prestazioni integrato in Vista è definito dal componente più lento tra RAM, CPU, GPU, VRAM e hard disk. La schermata da te inviata ben sottolinea che il punto debole della tua configurazione sembra essere la RAM. Solitamente, le DDR2 a 800 MHz con valori di latenza bassi ottengono un punteggio variabile da 5,7 a 6,1. I primi BIOS della P5N32 (così come quelli dell'altra 680i di Asus, la Striker Extreme) soffrivano di serie incompatibilità con i moduli RAM basati su chip Elpida e Micron, attivando automaticamente la modalità Enhanced Performance Profiles e impostando delle latenze decisamente inferiori a quelle suggerite dall'SPD. Aggiorna il BIOS della tua scheda all'ultima versione 1203, in modo da migliorare la compatibilità con i moduli più recenti, quindi imposta manualmente tutti i parametri relativi alle RAM. All'indirizzo **ramlist.ath.cx/ddr2/** troverai le specifiche di tutti i moduli in commercio, non dovrai fare altro che identificare con precisione quelli in tuo possesso e impostare di conseguenza i valori presenti nella sezione **Memory Timing Setting** e **Over Voltage** del BIOS.
L'indice di valutazione di Vista non è comunque pensato per sottolineare questo tipo di problemi, ma, più semplicemente, per facilitare la verifica delle richieste hardware dei giochi. Se vuoi un raffronto immediato tra le performance del tuo sistema e quelle di centinaia di configurazioni simili, devi utilizzare benchmark più complessi, quali SiSoft Sandra (**www.sisoftware.co.uk**).

FLASH PROMETTENTI


Le pen drive ReadyBoost di Verbatim, con velocità di scrittura pari a 13 MB al secondo, possono migliorare l'esecuzione dei giochi e dei programmi?

Trenta


Verbatim non è l'unica azienda impegnata nella produzione di chiavette USB compatibili con la funzionalità ReadyBoost di Vista. Tutte le unità USB basate su memorie flash in grado di raggiungere almeno i 12 MB/s in fase di scrittura possono essere impiegate per sfruttare questo astuto sistema di immagazzinamento dei file più piccoli e più utilizzati da Windows, anche le più veloci schede Smartcard e Securedigital collegate al PC tramite adattatori o HUB esterni. Readyboost non ha, però, alcun impatto sull'esecuzione dei giochi: il suo contributo è avvertibile sulle configurazioni dotate di 512 MB o 1 GB di RAM, che traggono vantaggio dalla possibilità di non interpellare l'hard disk in fase di caricamento delle .dll e dei componenti di Windows inferiori ai 50 KB. Le chiavette USB da 2 GB riescono a ridurre i tempi d'avvio di alcuni giochi, ma i possessori di PC muniti di 1 GB trarranno maggiori vantaggi dall'installazione di uno o due moduli DDR aggiuntivi, acquistabili a un prezzo solo lievemente superiore.



SOS Rapido Risposte brevi

D Per quale motivo i programmatori di Microsoft hanno eliminato l'opzione Esegui dal menu Start? Mi ero abituato, in XP, a lanciare programmi quali sysedit, dxdiag e cmd direttamente dalla casella di testo. Ora, invece, devo scovarli tramite l'opzione cerca e poi selezionarli in un secondo tempo.

Raymond

R Seleziona il menu **Start** con il tasto destro del mouse, quindi entra nella sezione **Personalizza** delle **Proprietà barra delle applicazioni**. Mettendo il segno di spunta alla voce **Comando Esegui**, l'opzione omonima comparirà nel menu Start. Dalla stessa finestra, potrai eliminare voci poco utilizzate quali Programmi predefiniti o Guida e supporto tecnico nonché modificare i parametri di ricerca ed eliminare l'elenco dei File aperti di recente.

D Ho inserito erroneamente un amico nella lista ignore del mio *Command & Conquer 3* e ora non posso più sfidarlo online. Non trovando un'opzione per toglierlo dalla lista, ho creato un nuovo profilo, ma vorrei poter utilizzare quello originale.

Anis

R Entra nella cartella **Documents and Settings** (o **Utenti**, se usi Vista) **Application Data\Command & Conquer 3 Tiberium Wars\Profiles**, seleziona il nome del tuo profilo originale e apri con il Blocco note il file **IgnorPref.ini** presente nella sottocartella **Online files**. Cancellando dall'elenco il nome del tuo amico, potrai finalmente sfidarlo in battaglia.



I menu di *C&C 3* non permettono di eliminare gli avversari erroneamente inseriti nella lista Ignore, ma il Blocco note può risolvere il problema.

D Possiedo un Pentium4 a 3,6 GHz, 1 GB di RAM e una Asus P5GD2 con due HDD SATA da 200 GB. Posso installare, su questo sistema, una GeForce 8800 GTX e Windows Vista?

Andrea

R La tua motherboard sfrutta un chipset 915P comprensivo di PCI-E, quindi perfettamente compatibile con tutte le 8800. Le caratteristiche del sistema, però, mi spingono a consigliarti una più economica 8800 GTS, che risulterebbe più allineata alle prestazioni del processore e graverebbe meno sull'alimentatore. L'acquisto di una GTX sarebbe giustificato solo dalla presenza di un monitor da 22 pollici, che, usato alla risoluzione nativa durante le partite, sposterebbe i calcoli verso la GPU. Se vuoi installare Vista, non posso che suggerirti caldamente di raddoppiare il quantitativo di RAM, operazione piuttosto semplice, considerando che la motherboard monta 4 slot per DDR2 PC5300.

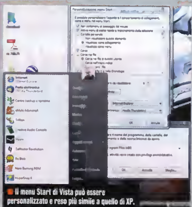
D Il caricamento di *Evolution GT* si blocca ogni volta che raggiunge il quarto quadrato lampeggiante.

Donatello

R Il tuo dxdiag indica l'utilizzo dei vecchi ForceWare 94.24. Aggiornali con quelli più recenti disponibili nel DVD di GMC e, se il problema si ripropone, dal menu iniziale di configurazione del gioco imposta su Off il Mixing audio hardware.



Evolution GT non digerisce i driver di alcune schede integrate AC97, ma il problema è risolvibile dal menu di configurazione del gioco.



Il menu Start di Vista può essere personalizzato e reso più simile a quello di XP.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità. Se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri.



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato, tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto [illegible], sono affetti da gravi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico.

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare i giocatori veramente appassionati del genere

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del [illegible] tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei titoli più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo preparato un PC basato su un Intel Quad Core a 2,66 GHz, 2 GB di RAM e due Radeon X1950 XTX in modalità Crossfire. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

	PC Fascia Bassa	PC Fascia Media	PC Fascia Alta
Risoluzione 800x600	Ottimale	Ottimale	Ottimale
Risoluzione 1024x768	Ottimale	Ottimale	Ottimale
Risoluzione 1280x1024	Accettabile	Ottimale	Ottimale
Risoluzione 1600x1200	Sconsigliato	Ottimale	Ottimale
Anti Aliasing (800x600)	4x	4x	6x
Anti Aliasing (1024x768)	2x	2x	6x
Anti Aliasing (1280x1024)	2x	2x	6x
Anti Aliasing (1600x1200)	2x	2x	6x

PC Fascia Bassa: La quarta generazione delle GeForce è stata una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media: La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta: Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!

MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

PAOLO DENTE
Specializzato in [illegible] sbellicare [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Spassa[illegible] San Diego [illegible] New Yo[illegible] buona [illegible] del resi[illegible] della [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Abbandonare [illegible] e del [illegible] le [illegible] dei [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in [illegible] GMC [illegible] dopo ave[illegible] aff[illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

YURI ABIETTI
Specializzato in: In[illegible] metal[illegible] danzare [illegible] perché [illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

ELISA LEANZA
Specializzata in: Sem[illegible] oscu[illegible] mette[illegible] prova [illegible] redazione. Sceller[illegible]
Gioco Preferito: [illegible]

In fondo al mar...

... "Se la sardina fa una moina c'è da impazzir".

IN molti l'avranno ancora davanti agli occhi. Con le sue mille tonalità, le sue acque cristalline, i fondali ricchi di vita multicolore, amato da poeti e navigatori, fonte di vita e di speranze: il mare. Eppure...

Eppure, basta scendere di qualche centinaio di metri sotto la sua superficie e tutto diventa più indefinito. Arte, letteratura, mitologia, cronache e racconti popolari sono ricchi di testimonianze inquietanti fin dalla notte dei tempi: il Kraken, il Leviatano, Moby Dick, la notizia ricorrente della carcassa di un calamaro gigante arenata sulla spiaggia di un continente lontano. Le profondità oceaniche sanno essere disturbanti. Accanto alla lucida scelta di un capitano Nemo che abbraccia il mare come alternativa alle storture della società degli uomini, indagandone le meraviglie e scoprendone misteri e ricchezze, c'è l'attacco della mostruosa piovra al sottomarino Nautilus.

La natura indomita che dà una scrollata ai nostri sogni di onnipotenza? Non solo. Parafrasando Baudelaire, l'uomo libero amerà sempre il mare perché solo in esso riesce a specchiarsi completamente: nella sua superficie, che può essere placida o burrascosa, o nei suoi abissi, che riflettono "i migliori e peggiori angeli della nostra natura" (Abramo Lincoln). Per lo stesso motivo, sarà difficile non rimanere incantati dal fascino di *Bioshock*. L'utopia di una società lontana dalla mediocrità umana, in fondo al mare. Un sogno di grandezza che "affonda", trasformandosi in un incubo. La conoscenza che abbandona il sentiero della ragione e genera mostri.

Bioshock sembra quasi un viaggio nell'anima, con in pugno una spranga, una pistola o quant'altro. Tra gli splendori di una grafica e un design dei livelli sopraffini, tra i combattimenti contro i degenerati abitanti della città sottomarina di Rapture e l'uso (e abuso) dei poteri di origine genetica, tra l'estremo sacrificio dei Big Daddy e la diabolica sete di Adam delle Sorelline, gli sviluppatori di Irrational Games hanno intessuto una trama magistrale. Nondimeno, hanno lasciato la libertà di gustare *Bioshock* a piacimento. Affronterete l'inferno di Rapture pensando solo a far fuori chiunque incontrerete (in questo caso assomigliando, lasciatecelo dire, a uno dei tanti "ricombinati" del gioco), oppure vi addentrerete "di girone in girone", vivendo fino in fondo questa Commedia videoludica?

Comunque decidiate di giocare questo piccolo capolavoro, siamo pronti a scommettere che, dopo, non guarderete più il mare, e la vostra coscienza, con gli stessi occhi.

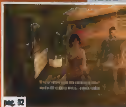
Massimiliano Rovati
massimilianorovati@sprea.it

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET



pag. 72


pag. 82


pag. 94


pag. 95



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Non avere passaporto, carta d'identità, patente di guida e certificato di nascita in carta semplice. In pratica, "non esiste"
Gioco Preferito: *GRAW*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Consultare ogni giorno il sito ufficiale della WWE, per scoprire che fine ha fatto il signor Vince McMahon!
Gioco Preferito: *Red Orchestra*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Combattere con la mail che funziona poco e il telefo[illegible] che impazzisce. Ma [illegible], lui risolve i problemi
Gioco Preferito: *FlatOut*



FRANCESCO MOZZANICA
Specializzato in: [illegible] penna come un bisturi, applicando il suo talento a ogni genere videoludico
Gioco Preferito: *La Lauren*



ANDREA "MAO" DELLA CALCE
Specializzato in: Portare sulle pagine di GMC una ventata di aria nuova... da oltrecortina
Gioco Preferito: *PES 6*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: [illegible] alla scoperta di nuove meraviglie videoludiche, e farlo in fretta..
Gioco Preferito: *Double Agent*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare una mail per ogni dubbio. E adesso ha scoperto anche come usare il telefono cellulare!
Gioco Preferito: *Sam & Max*





■ Se non riesci a ucciderli, alleati con loro: i Big Daddy sono guardie del corpo ineguagliabili.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

BIOSHOCK

Per cortesia, vogliamo altri giochi come questo.

QUANTI videogiochi hanno davvero una trama? Se escludiamo qualche GdR o qualche avventura, quanti sono i giochi che vi hanno fatto "andare avanti" per scoprire che cosa sarebbe successo, chi avrebbe avuto ragione e chi torto, chi avrebbe vinto o perso?

GIOCO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Non molti – per quanto ci riguarda, stentiamo a contarne più di dieci in oltre venti anni. Se, poi, si parla degli FPS, la situazione è ancora più grigia. *Bioshock*, invece, è un miracolo videoludico che poggia certo le basi sia su un motore grafico a dir poco sconvolgente, ma anche su una splendida storia, come non se ne vedono spesso nei videogiochi. Credeteci, più di una volta sentirete lo stesso brivido che probabilmente avete percepito durante le puntate migliori di "Lost", oppure, andando più in là nel tempo, di "Twin Peaks". Una volta concluso *Bioshock*, non vi dimenticherete della sua trama, nemmeno quando installerete altri capolavori di questi promettenti autunno e inverno. È un intreccio ricco, completo e molto interessante, che preso com'è, non sfigurerebbe in un buon film o in un libro da non dimenticare.

Per questo aspetto, però, dovrete fidarvi della nostra parola, dato che non vorremmo farvi l'irragionevole torto di svelare dettagli della mirabile trama di *Bioshock*: giusto per fare il punto della situazione, vi diremo che siete i protagonisti di un incidente aereo che vi fa arrivare su uno strano isolotto in mezzo all'oceano. Qui, troverete un solitario faro, in cui c'è una batisfera ad aspettarvi. Durante la discesa verso le profondità marine, scoprirete che state arrivando a Rapture, una misteriosa città subacquea costruita da un gruppo di scienziati all'insaputa del resto del mondo, con il preciso obiettivo di creare un'utopia isolata e protetta da chilometri di acqua in ogni direzione, dove il genere umano potesse ripartire, socialmente parlando, da zero. Purtroppo, basta mettere un piede fuori dalla batisfera per scoprire che qualcosa non va nel modo giusto. Se non per i cartelli che inneggiano alla rivolta e alla ribellione, abbandonati a terra nel buio e nella distruzione, dovreste chiedervi come mai i cittadini di Rapture abbiano innate tendenze omicide nei vostri confronti: mitra, coltelli, pistole, spranghe e bastoni sono l'unico linguaggio che useranno con voi, mentre urleranno frasi senza senso, che, se non echeggiassero tra i loro massacri, risulterebbero quasi divertenti.

> **"Non vogliamo svelarvi dettagli della trama di *Bioshock*"**

Come scoprirete presto, e non stiamo svelandovi nulla di segreto, gli scienziati di Rapture erano riusciti a costruire, per qualche tempo, il vero paradiso dei geni, dove le persone particolarmente dotate a livello intellettivo non venivano "bloccate" da quelle mediocri. Il motto "né Dei, né Re, solo Uomini" sembrava aver trovato una tenue speranza di vita.

Purtroppo, gli scienziati di Rapture rinvennero presto, nelle vicine profondità marine, una sostanza molto speciale, denominata Adam, in grado di mutare in tempo reale il patrimonio genetico degli esseri umani. Attraverso l'Adam, gli ingegneri genetici di Rapture

SHOCK ITALIANO

La traduzione in italiano di *Bioshock* è semplicemente clamorosa. Difficilmente ci è capitato di giocare a un titolo per PC tradotto con un livello qualitativo così elevato. A parte i testi a schermo, che non contengono (salvo pochissimi casi) termini usati a sproposito o inesattezze di alcun tipo, l'audio è semplicemente fenomenale, con voci di attori evidentemente professionisti, che usano accenti e toni perfettamente adatti al gioco. Ciò è importante per conservare e, anzi, migliorare l'incredibile atmosfera di questo capolavoro.

VALIDAZIONE ONLINE

Attenzione! per giocare a *Bioshock* sarà necessario "validare" il gioco online; non sarà possibile iniziare a giocare senza collegarsi (brevemente) a Internet e validare la propria copia.

MACCHINA DA SHOCK?

Bioshock è pensato per un PC di livello medio-alto. Abbiamo giocato su un dual core a 1,86 GHz, 2 GB di RAM e una 8800 GTS.
A 1680x1050, il frame rate era costantemente tra i 45 e i 50 frame al secondo, se non addirittura superiore – anche nelle scene più concitate e popolate di esplosioni e nemici. Dopodiché, abbiamo sostituito la 8800 con una 8500, e abbiamo visto subito la differenza: già a 1024x768 il gioco faticava parecchio, scendendo spesso sotto il 15 FPS. Il problema di un'esperienza simile è che, essendo *Bioshock* di base uno sparatutto in prima persona, era impossibile goderselo davvero. Abbiamo dovuto scendere sia di risoluzione, sia di effetti, e a 800x600 il gioco girava a un frame-rate accettabile, anche se il risultato a schermo era decisamente inferiore. Fortunatamente, le opzioni grafiche consentono di adattare molto bene il gioco al proprio PC, dato che è possibile selezionare tantissime voci. Sono supportate le risoluzioni in 16:9, l'audio Surround fino a 7.1 e Pro Logic.




Le architetture di *Bioshock* sono semplicemente fantastiche. E se vedrete una stanza, anche se vi sembrerà irraggiungibile, potrete entrarci.




Benvenuti in *Bioshock*, un gioco violento non solo nelle immagini, ma soprattutto nell'impalpabile.

MAI MORTI

Un po' come in *Prey*, non morirete mai in *Bioshock*. Quando verrete uccisi, ricomparirete in una delle "capsule della vita" sparse in tutti i livelli (solitamente, all'inizio e a metà livello). Dato che i vostri nemici rimarranno con la cagionevole salute con cui li avrete lasciati, sarà uno spasso tornare e completare il "lavoro".
Un piccolo difetto è che se attaccherete i Big Daddy e "morirete", quando riapparirete, il Big Daddy su cui avrete magari appena finito di scaricare proiettili, missili e palle di fuoco si sarà scordato completamente dei vostri attacchi.

PC Vs XBOX

Quando un gioco viene sviluppato su PC e su Xbox, la paura di noi "puristi" è che la versione per computer sia "diluita". Per *Bioshock*, come avrete letto nella recensione, la situazione è totalmente all'opposto. Alcuni sviluppatori sono stati appositamente impiegati per creare un'interfaccia completamente "guidata" da mouse, che entra in gioco sia quando si tratta di acquistare o scambiare armi, plasmidi e tonici, sia per le sezioni "rompicapo" alla *Pipemonio*. Il risultato è un gioco totalmente godibile su PC, in cui è persino possibile eliminare gli "aiuti", quali la "frecciona" che indica dove andare e il luccichio che identifica gli oggetti che è consentito raccogliere o con cui interagire.



Tutto quello che vedrete vi racconterà una storia davvero fantastica.

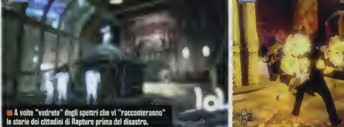
potevano letteralmente trasformare i loro simili in semi-dei, in supereroi capaci di lanciare fiamme della mani, o spostare oggetti con la telecinesi, o di ghiacciare con il semplice sguardo. Da queste invenzioni, create forse in maniera un po' troppo avventata, alla lotta senza quartiere per controllare le scarsissime risorse di Adam il passo fu breve, e il risultato è una città fantasma, popolata da cittadini ormai privi del ben dell'intelletto, ma decisamente furiosi con chiunque non sia nella loro condizione.
Edifici scheletrici, negozi abbandonati, abitazioni in rovina, ospedali al buio, macchinari che si muovono autonomamente senza i loro "padroni" umani all'interno di fabbriche illuminate dalle luci rosse d'emergenza. Solo il sistema automatico di sorveglianza è all'erta; quasi tutti gli altri esseri senzienti sono l'ombra degli uomini di un tempo, la loro mente deturpata dall'uso e abuso di Adam, la loro unica volontà: trovare altre fonti di energia genetica.

Per fortuna, non sarete del tutto soli: almeno uno degli abitanti di Rapture pare aver conservato la mente lucida e vi guiderà, livello dopo livello, attraverso questo inferno genetico, consigliandovi, di volta in volta, su cosa fare e come.

Tutto qui, non vi diremo altro della corposa trama di *Bioshock*. Se volete un consiglio, fatevi un favore ed evitate di leggere altro su questo gioco su altre riviste o su Internet, almeno non prima di averlo giocato e completato; a eccezione del resto di queste pagine, dove staremo molto attenti a non svelarvi particolari che è meglio scopriate da soli.
Vi diremo, invece, che *Bioshock* è



I combattimenti sono violenti e frequenti. Fatevi "amico" il sistema di sorveglianza e scoprirete che sarà molto più facile girare per Rapture.



A volte "vedrete" degli spettri che vi "racconteranno" le storie dei cittadini di Rapture prima del disastro.

HACKERARE È SEMPRE MEGLIO...

... Almeno nel mondo di *Bioshock*! Ogni torretta, distributore, inventa-matic del gioco può essere hackerato risolvendo un puzzle simile al notissimo *Pipemonio*: in sostanza, dovrete collegare due estremità della "scacchiera" posizionando i tubi in modo opportuno. Gli ostacoli sono i pezzi "fissi" che vi impediscono il passaggio e il tempo, sempre tiranno. Per fortuna, prima d'iniziare a hackerare una postazione, avrete un'indicazione sulla difficoltà dell'enigma. Ovviamente, molti tonici potranno darvi una mano!



40-80 Proiettili per la

Gli ambienti del gioco vi toglieranno il fiato: questa è l'area dello "spettacolo", con teatri e cinema.

AUDIO CREATIVO

Se avete una scheda Creative X-Fi, *Bioshock* è uno dei titoli che vi permetterà di sfruttarla al meglio, essendo fra i pochi giochi che supportano a pieno le API audio EAX Advanced HD 5. Non si tratta di una questione di prestazioni "velocistiche", quanto di pienezza del suono, che grazie all'ultima incarnazione della EAX rispecchia al meglio l'ambiente in cui vi trovate tramite la simulazione dei materiali e delle caratteristiche sonore di ogni stanza.

un gioco splendido, un capolavoro che, in quanto tale, rifugge da una classificazione rigida. È il titolo che tutti si aspettavano e speravano di poter giocare e non deluderà neanche i palati più fini. È uno sparatutto di razza, in cui la frenesia dei numerosissimi combattimenti si alterna a momenti d'intensa esplorazione e di veloce ragionamento sul da farsi. Non ce la sentiamo di considerarlo un vero GdR, anche se molti titoli che si vorrebbero fregiare dell'etichetta di "gioco di ruolo" farebbero carte false per avere metà della profondità e interattività di *Bioshock*.

In un FPS, normalmente, avete un certo numero di armi, che spesso sono complementari: il maggior sforzo intellettivo richiesto da uno sparatutto in prima persona medio è di capire che il fucile a pompa funziona meglio a corta distanza, mentre quello di precisione vi permette di far saltare la testa a nemici molto distanti. In *Bioshock*, la situazione è ben diversa: è un gioco in cui plasmerete il vostro personaggio

"Il risultato è una città fantasma"

come vorrete, senza però rendervene quasi conto. Non avrete una singola "statistica" e nessuna scelta – almeno in questo senso – è definitiva, dato che fin dai primi livelli avrete accesso ai plasmidi, i "poteri" genetici che vi consentiranno di lanciare fulmini dalle mani meglio dell'imperatore Palpatine di "Guerre Stellari", oppure di sparare palle di fuoco o di scaraventare oggetti e cadaveri da tutte le parti. A completare i plasmidi, troverete presto i tonici, dei poteri "passivi" che si attiveranno automaticamente al momento giusto.

Ecco, quindi, che pur senza avere un personaggio con una razza o una classe, come nel GdR, potrete giocare in modi molto diversi, dato che anche solo scegliere se avere i fulmini o le palle di fuoco ha un reale impatto sul prosieguo delle vostre peripezie. Avere con sé il tonico della resistenza è come indossare la corazza di un paladino, mentre scegliere quello della furtività vi trasformerà in un silenzioso killer.

Facendo un parallelo con qualsiasi gioco di ruolo fantasy, potrete "acquistare" dei poteri magici incredibili e molto vari (i plasmidi), ma riuscirete a portarne solo un certo numero con voi durante l'esplorazione: un po' come i maghi di "D&D", in grado di memorizzare solo alcuni incantesimi del loro grimorio. Quello che nei giochi fantasy è il Mana, ovvero l'energia necessaria per lanciare gli incantesimi, in *Bioshock* è l'Eve, indicato da una barra blu sotto l'energia vitale, presente anche in molti FPS. Quando si esaurirà, dovrete trovarne una dose e iniettarvela in vena.

Proprio la gestione dei plasmidi rende *Bioshock* uno dei pochi, pochissimi giochi che vi spinge a effettuare delle vere scelte: la risorsa principale di Rapture non sono i dollari (che vi permetteranno di acquistare kit





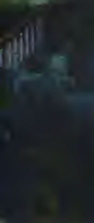
■ Il Big Daddy "verde" è vostro alleato, quello "rosso" vorrebbe squartarvi: metterli uno contro l'altro sarà una delle soluzioni migliori.

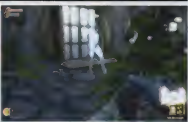
POTENZIAMENTO PER LE ARMI



Ogni arma, tranne la chiave inglese e la macchina fotografica, può essere potenziata tre volte da speciali distributori, spesso molto ben nascosti e sfortunatamente monouso. Potrete aumentare la velocità di fuoco del fucile, per esempio, o diminuire il rinculo della mitragliatrice o, ancora, rendervi immuni dalle vostre stesse granate sparate dal lanciarazzi.









■ Da togliere il fiato, eh? Ogni pavimento è stato decorato con una cura certosina.



Sander Cohen

medici o di Eve, l'energia necessaria per usare i poteri genetici), bensì l'Adam, che potrete ottenere solo catturando le Sorelline, delle mostruose bimbe che girano incessantemente e misteriosamente per la città estraendo questa sostanza dai numerosi cadaveri. Queste creaturine sono praticamente invulnerabili e per poterle acchiappare dovrete prima vedervela con le loro inseparabili guardie del corpo, i Big Daddy, ciclopici palombari che le difenderanno a costo della vita. Una volta riusciti a eliminarli, e non sarà semplice, potrete scegliere se far fare alla bimba catturata una fine "da film horror", e mettere quindi mano a una corposa dose di Adam, oppure se "esorcizzarla" e raccoglierne molto meno. I giocatori più sensibili – ne siamo sicuri – avranno già dei dubbi sullo spappolare quella che, alla fine, è una bambina, pur se con gli occhi rosso fiamma e abituata a estrarre sostanze da cadaveri. Senza aggiungere altro, però, vi anticipiamo che la scelta che farete avrà un effetto reale sul gioco.

Anche attaccare i Big Daddy ci è sembrato particolarmente innaturale: questi silenziosi e lenti guardiani, giganteschi, ma totalmente inoffensivi se non disturbati, sono ben diversi dai "boss di fine livello" cui si è abituati dagli FPS "normali". Non ci attaccano mai: perché bruciarli, farli saltare in aria, fulminarli o congelarli?

In realtà, *Bioshock* può essere affrontato in modi diversi, un altro segnale della indubbia qualità di questo titolo. Potrete giocarlo furiosamente, senza prestare troppa attenzione alla trama e senza raccogliere i registratori seminati un po' ovunque. Lasciate perdere i plasmidi e le Sorelline: un mitra, un fucile e un lanciarazzi sono più che sufficienti per superare qualsiasi livello e, in caso di scontri particolarmente ostici, sarà comunque possibile abbassare al volo il livello di difficoltà. Potrete giocarlo come un FPS senz'anima, massacrando tutto quello che vi si parerà davanti, anche perché non potrete mai bloccarvi. Se morirete, invece di ricaricare l'ultimo salvataggio (fortunatamente, sono liberi), potrete "rinascere" in una delle numerose "capsule della vita", con un po' di energia vitale, sufficiente di sicuro a massacrare il nemico responsabile della dipartita, che invece rimarrà nelle condizioni miserrime in cui lo avrete lasciato.

Ma non sarebbe il modo migliore di gustare *Bioshock*, ve lo garantiamo: questo è un capolavoro di architettura e di arte in generale, e sarebbe un peccato non dedicargli l'attenzione e la passione che merita. Dovreste gustarlo, non divorarlo.

Riteniamo, d'altra parte, che in molti rimarranno a bocca aperta di fronte alle meraviglie grafiche del gioco, che di fatto alzano ulteriormente il ragguardevole primato della qualità visiva su PC. Anche senza chiamare in causa le DirectX 10, comunque supportate, *Bioshock* è graficamente splendido, dai nemici mascherati animati in modo spettacolare alle pareti e agli ambienti, ricamati in stile art déco Anni '30. Non solo i grandi padiglioni medici

BUG SOTTO SHOCK

Al contrario della tendenza ormai consolidata di far uscire un gioco con notevoli bug, siamo felici di confermarvi che, durante le nostre 16 ore di peripezie, non abbiamo sperimentato un singolo crash di sistema, né problemi di bug di alcun tipo. Volendo cercare il pelo nell'uovo, alcune scritte uscivano dai menu e, a volte, qualche arma "compenetrava" il muro dopo esplosioni e combattimenti, ma in generale *Bioshock* poggia su un software davvero solido!



I dottori di Rapture hanno una cultura medica un po' particolare: aprono i loro pazienti senza troppa anestesia, tanto per cominciare.

PAPARAZZI SUBACQUEI

A un certo punto (siamo volutamente vaghi!) scoprirete che, fotografando i nemici, otterrete una specie di "studio" su di essi. Secondo le vostre qualità di fotografo (gruppi di nemici, se il soggetto è vivo o morto, eccetera) riceverete un punteggio e quando supererete una certa soglia, in premio potrete infliggere più danni (in modo automatico) al nemico "studiato", oppure ricevere tonici altrimenti difficili o impossibili da trovare.









Incenerimento! 3

Le soluzioni drastiche sono le preferite, a Rapture. Quando arriverete qui, penserete: "chissà se trovo qualcosa in quei cadaveri".

dei primi livelli, ma tutto il gioco è un tripudio di particolari, di ghirigori, di statue futuristiche che guardano verso la superficie, di luci posizionate ad arte per illuminare dette statue nel modo migliore e più impressionante. E la cosa incredibile è che moltissimi di questi particolari sono unici o rari: ciò significa che i grafici di Irrational Games hanno creato dei particolari solo per una stanza o un singolo ambiente in tutto il gioco. Le insegne al neon, per esempio, sono uniche nel loro genere e ogni negozio o attività commerciale di Rapture ne ha una diversa e particolare, proprio come succederebbe in una città vera. Ancora più numerose degli oggetti unici, troverete moltissime ambientazioni singolari, che hanno una storia da raccontare: nel distretto commerciale di Rapture, per esempio, vi imbatterete in una tabaccheria dove i sigari più pregiati sono chiusi dietro una cancellata che potrete aprire solo se riuscirete a scoprire dove è finito il proprietario. Proprio raccogliendo le numerose registrazioni abbandonate in

"Plasmerete il vostro personaggio come vorrete"

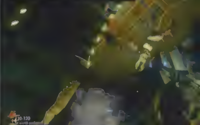
giro per la città, seguirete le vicissitudini dei suoi sfortunati abitanti, imprigionati decine metri sotto la superficie, in una metropoli in preda al caos e alla guerra civile. È incredibile, una volta terminato il gioco, scoprire che un tale livello di "immersione" è stato creato senza un singolo dialogo vero e proprio, dato che tutte le informazioni vi arriveranno in forma di registrazioni audio, oppure come trasmissioni radiofoniche. Molti, moltissimi giochi che ostentano un sistema di dialogo senza pari sono, in realtà, incapaci di creare lo stesso coinvolgimento, e ciò dovrebbe dar da pensare ai programmatori concorrenti di Irrational Games.
Complementare alla grafica da urlo, c'è una colonna sonora tra le migliori

SALVATAGGI LIBERI

Dimostrando di conoscere bene i giocatori PC, i programmatori di *Bioshock* non solo hanno permesso i salvataggi liberi in (quasi) ogni circostanza, ma anche quick save e quick load. In realtà, li userete un po' meno del solito, a causa del sistema di "mal morte", ma è comunque un'opzione gradevole sul computer.



Non potrete aspettarvi troppo aiuto dai poliziotti della città...



I ricombinati che passeggiano sul soffitto sono tra i più letali: i loro uncini possono arrivare sulla vostra schiena all'improvviso.



PER MIGLIORARE SE STESSI

Attraversando i livelli di *Bioshock*, troverete dei "distributori" di diverso tipo. Con un po' di dollari, sarà tutto vostro!



Il Circus Values vi permette di acquistare, prima di tutto, gli indispensabili kit medici e di Eve. Inoltre, può contenere munizioni di vario tipo, grimaldelli elettronici, e via dicendo.



L'El Ammo Bandido vi aiuta quando siete a corto di munizioni. Ogni singolo distributore ha una scelta diversa, ma i proiettili per pistola, fucili e mitra li troverete facilmente.



Il Gartherer's Garden accetta Adam, non dollari, e non è "hackerabile". Inoltre, gli articoli che offre possono essere acquistati una volta sola...



Poveri Big Daddy: li costringerete a proteggervi e poi, spesso, faranno una pessima fine a causa delle Sorelline.

mai riprodotte dalle casse di un PC, in cui i rallentamenti o le improvvise e frenetiche accelerazioni sottolineano la situazione e i rischi che state correndo. Se avete un sistema 5.1 o addirittura 7.1, non commettete l'errore di tenerlo spento: altrimenti, un buon paio di cuffie vi garantiranno la giusta immersione in questo armonioso capolavoro multi-sensoriale.

C'è da dire che l'atmosfera è resa in modo così grandioso anche grazie all'ottimo doppiaggio integrale, che per una volta non ci ha fatto preferire la versione originale. Al di là dei testi, tradotti comunque benissimo e con pochissimi errori, l'audio in italiano è semplicemente splendido, con decine di voci diverse, ognuna con un accento o un'inflessione particolari, chi con il tono arrabbiato o sfrontato, altri con una cadenza tipicamente teutonica. Quindi, il modo migliore di assaporare *Bioshock* è di giocare cercando di seguire la trama, ascoltando ogni registrazione e, soprattutto, sperimentando. Nonostante sia uno sparatutto, e in quanto tale preveda una dose massiccia di distruzioni, esplosioni e sparatorie, potrete usare la testa. Per esempio, se c'è un gruppo di nemici nell'acqua, meglio usare una scarica elettrica per folgorarli tutti insieme, piuttosto che una palla di fuoco che si spegnerebbe subito. Se trovate una delle numerose torrette di sorveglianza, invece di distruggerla potrete hackerarla (usando una sorta di minigioco alla *Pipemania*) e portarla stabilmente dalla vostra parte.

Un nemico è particolarmente ostico? Che dite di prendere una bombola di gas e lanciargliela dietro, magari quando starà passando su una pozza di olio, per una spettacolare esplosione? E questo è solo il primo "livello" d'interazione:

METTI I GENI IN BANCA!

Troverete decine di upgrade genetici, ma con voi potrete portarne solo un certo numero (da due a quattro, secondo gli slot acquistati nel Gartherer's Garden). Lo stesso vale per i tonici, poteri "passivi" che si dividono in fisici, da combattimento e da ingegneria. Quando avrete troppi plasmidi o tonici, finiranno automaticamente nella banca genetica, cui potrete accedere tramite delle specie di "bancomat". Il vantaggio è che potrete effettuare tutti gli scambi che vorrete, non costeranno nulla!



Le torrette alleate saranno l'obiettivo preferito dei ricombinati.

EDIZIONE DA COLLEZIONISTI

L'edizione "standard" di *Bioshock* è già più bella del solito, dato che è in metallo e in rilievo: se volete acquistarla, fatelo in fretta, perché dopo la prima "ondata" in metallo, arriveranno quelle "normali". Tuttavia, l'edizione da collezionisti è ancora più interessante, dato che – oltre al gioco, sempre in box metallico – include un DVD del "making of", un CD con la splendida colonna sonora e una replica del Big Daddy di circa quindici centimetri. La Collector's Edition per PC costerà 59,90 euro!





Il vostro arsenale dovrà essere sufficiente per tenere lontana questa signorina.

UNA STORIA DI SHOCK

Chi gioca da parecchi anni non avrà dimenticato i due *System Shock*, splendidi GdR/FPS fantascientifici in cui il protagonista si svegliava in una stazione spaziale abitata da esseri-zombi, e uno dei pochi sopravvissuti lo contattava via radio per aiutarlo. Ricorda qualcosa? E non è un caso, dato che lo "shock" nel titolo non è l'unica cosa che hanno in comune questi titoli con *Bioshock*: gli sviluppatori sono gli stessi! Se non li avete mai provati, vi consigliamo di cercarli e dar loro una possibilità, anche se sono titoli che dovrete faticare a far girare sotto Windows XP o Vista.

se vorrete, c'è molto di più.
C'è la possibilità di usare un plasmide specifico per mettere i nemici uno contro l'altro; oppure, quella di lanciare un dardo della balestra che lascia dietro di sé un cavo elettrificato, creare una sorta di ragnatela, andare a disturbare il gruppo di nemici dietro l'angolo e poi attirarli nella trappola – magari spostando qualche bombola di gas o barile di carburante nelle vicinanze.

In alcuni punti del gioco è possibile, con un minimo di strategia, mettere tutti i ricombinati genetici (i nemici "standard" del gioco) uno contro l'altro, fulminarli mentre sono nell'acqua e, eventualmente, sottoporli al fuoco di un paio di torrette o di elicotterini di sorveglianza, mentre voi state fermi a godervi lo spettacolo, nascosti nell'ombra grazie a un tonico genetico che vi trasforma (cromaticamente parlando) in un camaleonte. E, in tutto questo, è consentito tirar dentro il Big Daddy e il suo ostinato desiderio di protezione nei confronti della sua Sorellina. Basterà farsi inseguire da

> **"L'audio in italiano è semplicemente splendido"**

un ricombinato e nascondersi dietro al Big Daddy, sperando che qualche colpo arrivi addosso alla sua corazza o – peggio ancora – alla Sorellina, per vederlo caricare a testa bassa e con insospettabile velocità il nuovo nemico. Con il giusto plasmide, potrete trasformarlo nella *vostra* guardia del corpo, e utilizzarlo di fatto come un'arma. Il massimo è riuscire a mettere un Big Daddy contro l'altro, e stare a vedere mentre se le suonano di santa ragione in una vera battaglia tra giganti.

C'è da dire che non vi troverete quasi mai senza munizioni – a noi è capitato solo in due o tre situazioni di dover ricorrere per forza ai plasmidi per superare un gruppo di nemici. La forza bruta da "semplice" FPS normalmente funziona sempre, anche perché, di fatto, non potrete morire mai – al massimo resusciterete in una delle capsule-vita presenti in ogni livello. E basta frugare tra i cadaveri e il mobilio fatiscente per trovare abbastanza dollari e comprare un po' di munizioni dagli onnipresenti distributori automatici. Resta il fatto che poter scegliere tra almeno due o tre approcci per ogni situazione è una sensazione grandiosa e inedita, specie in un gioco del genere.

Finora abbiamo descritto la punta dell'iceberg: sarete liberi di upgradare le vostre armi, ognuna fino a tre volte, a patto di esplorare accuratamente le mappe del gioco alla ricerca degli appositi "distributori" monouso; decidere se rendere il caricatore della pistola più capiente, oppure il mitra più preciso non sarà una scelta da poco, come non lo è cercare i "componenti" per costruire proiettili speciali, come quelli esplosivi del fucile o quelli anti-uomo del mitra.
Le armi, quindi, pur prive di un fuoco secondario ormai presente in quasi



ARMI DA SHOCK

Chiave inglese: non è l'arma da usare solo nel primo livello, anzi. Non è "upgradabile", ma con il giusto tonico permette di congelare i nemici. Con un altro tonico, potrete picchiare come dei fabbri. E via dicendo.

Pistola: all'inizio, è una delle armi più precise, e la userete piuttosto spesso e durante tutto il gioco. Può utilizzare colpi antiuomo oppure anti-armatura, ed è devastante una volta upgradata.

Mitragliatrice: ottima per massacrare gruppi di nemici numerosi, anche se molto imprecisa, soprattutto a causa del forte rinculo. Uno degli upgrade la rende meno "ingovernabile". Può usare anche proiettili perforanti o antiuomo.

Fucile: un classico degli FPS e, in *Bioshock*, una delle armi più potenti a corto raggio. È possibile caricarlo con colpi esplosivi o elettrificanti. I primi sono ottimi per i nemici "umani", specie se in gruppo, i secondi sono ottimi per bloccare le torrette.

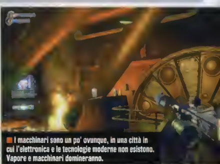
Lanciarazzi: purtroppo, le munizioni sono un po' scarse per il fido lanciarazzi, che può usare granate esplosive, lanciare mine di prossimità oppure razzi a ricerca di calore. Quando dovrete vedervela con grossi nemici in tuta da palombaro, sarà la prima scelta!

Macchina fotografica: non è un'arma vera e propria, ma è utilissima. Se riuscirete a immortalare i nefandi mostri di *Bioshock*, scoprirete i loro punti deboli (e quindi farete più danni!) oppure riceverete tonici extra davvero imperdibili!

Lanciafiamme chimico: quando i nemici sono abnormi o sono tanti, non c'è niente di meglio del lanciafiamme, che può essere caricato con napalm, azoto liquido (per congelare tutto) e gel elettrico (per scosse da shock!).

Balestra: mentre in molti FPS la balestra è un'arma di precisione, in *Bioshock* è decisamente meno potente, almeno con i dardi standard, che sono lenti. Quelli incendiari o – meglio ancora – quelli che lasciano un cavo elettrico sono decisamente più stimolanti.





I macchinari sono un po' ovunque, in una città in cui l'elettronica e le tecnologie moderne non esistono. Vapore e macchinari domineranno.

tutti i concorrenti passati e futuri di *Bioshock*, sono più che soddisfacenti per ogni stile di gioco, a eccezione di chi non riesce a divertirsi senza un'ottica di precisione – non c'è niente del genere a Rapture.

I nemici, d'altra parte, offrono una sfida costante e impegnativa per tutto il gioco: oltre ai ricombinati che vogliono solo aprirvi in due in corpo a corpo, ci sono quelli "ragno", che si muovono fastidiosamente sul soffitto, quelli armati di granate, gli ex-poliziotti con mitra, e via dicendo. Essendo tutti invariabilmente pazzi da legare, non ci saremmo aspettati tattiche particolarmente elaborate, eppure, anche in questo caso, Irrational ci ha stupito, con un comportamento che, se non proprio intelligente, è quantomeno logico. Per esempio, se tirate una granata verso un gruppo di nemici, questi si allontaneranno in diverse direzioni per evitare l'esplosione. Chi è armato di fucile si avvicinerà e aprirà il fuoco a qualche metro, mentre gli specialisti dell'arma bianca vi verranno addosso – e i primi non li colpiranno! Se nei pressi ci sarà una torretta al vostro servizio, prima abbatteranno quella, decisamente più pericolosa, e poi penseranno a come estrarvi le interiora.

Quando, poi, il combattimento sarà da un piano all'altro di un edificio, i nemici con armi bianche sapranno trovare la strada verso di voi velocemente e realisticamente, mentre i "granatieri" vi bersaglieranno da lontano. Se li ferirete, correranno al più vicino dispenser di energia vitale per curarsi: nessun ricombinato di *Bioshock* è rimasto fermo a farsi sparare addosso troppo a lungo...

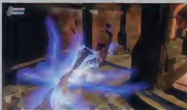
L'Intelligenza Artificiale del Big Daddy è piuttosto evoluta, in quanto se protegge una Sorellina (o il giocatore, in alcuni casi) si frapporrà tra lei e il fuoco nemico. Esistono diverse "tipologie" di Big Daddy, armati con lanciagranate o con fucili sparachiodi (che, purtroppo, non potrete raccogliere), e per ognuna dovrete elaborare una tattica leggermente diversa per non finire trapanati.

Capirete, quindi, che descrivere *Bioshock* come un semplice sparatutto è un po' riduttivo. Avrete costantemente una missione attiva, presentata da uno degli abitanti di Rapture che vi contatterà via radio: non vi capiterà mai di averne due o tre insieme, o dieci o venti come in giochi che portano un po' alla confusione, quali *S.T.A.L.K.E.R.*. Ad aiutare i più inesperti, o i meno volenterosi, c'è una "frecciona" presente nella parte superiore dello schermo, che punterà sempre e comunque verso l'obiettivo, anche se in teoria non c'è nessun motivo per cui dovreste sapere che un dato oggetto è in quel punto del livello. Un altro aiuto è costituito dal fatto che gli oggetti con cui potrete interagire, così come quelli che vi sarà consentito raccogliere (armi e munizioni), avranno uno scintillio tutto loro, che vi fa immediatamente capire quale delle trenta valvole presenti in un livello dovrete girare. Completa la lista degli aiuti un sistema di "suggerimenti" che dovrebbe rendere qualsiasi soluzione totalmente

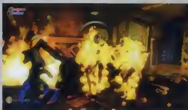
COME SU XBOX 360

Se, per qualche ragione, voleste utilizzare il joypad di Xbox 360, sappiate che è supportato direttamente dal gioco. Basterà collegarlo al PC e selezionare l'apposita voce dal menu, per giocare come su console – potrete persino attivare il "mirino allargato". Per quanto ci riguarda, preferiamo mouse e tastiera, ma sui gusti, diceva qualcuno, non si discute!

(ALCUNI) POTERI PLASMIDI E TONICI



ELETTROSHOCK
Potrete lanciare dei fulmini dalle mani: se i nemici sono in una pozza d'acqua, l'effetto è amplificato ai massimi livelli. I nemici colpiti dalla scossa rimangono "bloccati" per qualche secondo, inermi.



FUOCO E FIAMME
Semplicemente, farete incendiare i nemici davanti a voi. Tra i plasmidi, è il potere "diretto" più potente (esiste in tre "versioni" sempre più devastante). Riuscirete anche sciogliere il ghiaccio per trovare stanze "segrete" o saccheggiare i cadaveri congelati.



TELECINESI
Non è facile da utilizzare come la Gravity Gun di *Half-Life 2*, ma è comunque divertentissimo! Non solo potrete prendere e lanciare bombole di gas contro i nemici, ma anche prendere al volo le *loro* palle di fuoco e rispedirle ai mittente!

LA MAPPA AUTOMATICA



Il sistema di automappaggio è ottimo. In sostanza, quando arriverete in un nuovo livello saranno già presenti tutte le stanze, ma in grigio e spesso senza i "nomi", che appariranno man mano che esplorerete l'area. Si tratta di una limitazione, è vero, ma almeno le mappe sono chiare e permettono di capire dove dovrete andare (i "freccioni" rossi indicano dove portano scale e ascensori). Inoltre, esplorando appariranno anche le posizioni dei distributori.



Alcune "scene" sono fantastiche: gli architetti e gli scenografi di Irrational Games dovrebbero concorrere all'Oscar.

inutile. Se state già per preoccuparvi dell'estrema semplificazione, vi diciamo subito che, nella versione PC, è possibile disattivare questi tre aiuti e giocare un FPS molto più complesso, in cui dovrete capire da soli dove andare, dove cercare nemici specifici, ascoltare delle registrazioni per dedurre dove si trovino certe locazioni, e via dicendo.

Le aree da esplorare sono molto ampie: I sette livelli di *Bioshock* sono dei capolavori architettonici e ognuno è letteralmente più bello dell'altro – non è un modo di dire. Sarebbe semplice descrivere i livelli, ma non lo faremo per non togliervi il gusto di addentrarvi da soli in questo gioco – per lo stesso motivo, non vedrete in queste pagine immagini degli ultimi, imperdibili livelli. Ci limitiamo a dire la loro "geografia" è uno splendido incrocio tra un film futurista e uno cyberpunk (per dire, unite "Metropolis" a "Blade Runner"): alti palazzi uniti da condotti di vetro sotto pressione, negozi con insegne e poster in stile Anni '40, telecamere di sorveglianza, e via dicendo. Che il livello sia un parco subacqueo, una

"È possibile disattivare tutti gli aiuti"

fabbrica o una sezione urbana con tram e abitazioni poco importa, esplorarlo sarà gustoso come visitare una città vista in mille film, come potrebbe essere New York, Londra o Roma.

A fianco della ricerca del dettaglio, che ha spinto i programmatori a decorare i pali della luce contorti di una strada cittadina o i vagoni in disuso del tram (e ce ne sono quattro o cinque in tutto il gioco), c'è sempre la trama del gioco, che per una volta non tradisce. Quando penserete che sta affievolendosi e si sta trasformando nel solito FPS "vai e spara", capiterà sempre qualcosa a riaccendere il vostro interesse.

Come abbiamo scritto, gli ambienti sono molto ampi: i caricamenti da disco fisso sono solo tra i livelli, quindi, una volta effettuato il primo, non ci saranno altre attese sensibili. Ovviamente, essendo sott'acqua, i livelli sono tutti al chiuso, ma vi stupirete di scoprire che alcuni sono talmente grandi da non riuscire a vedere la parete opposta.

In aiuto alle vostre esplorazioni arriva il sistema di automappaggio, che terrà traccia dei vostri spostamenti costantemente: la mappa sarà già presente anche se metterete piede in un livello per la prima volta, ma le locazioni saranno grigie e anonime. Solo visitando le varie aree scoprirete cosa ci sarà realmente in quella stanza. Non è il modo migliore per creare un sistema di automappaggio, ma dato che i livelli sono intricati (abbiamo visitato più di un palazzo di tre pianii) e sono presenti ascensori e scale di vario tipo, è preferibile ad altri più realistici, ma meno comprensibili.

Per esplorare Rapture impiegherete mediamente 12-15 ore: un giocatore particolarmente esperto che lo vuole finire il prima possibile (chissà poi per quale motivo) qualche ora in meno; uno che ha compreso la ricchezza dei dettagli e la cura di questo gioco, e che brama di visitarne ogni anfratto, ce ne metterà qualcuna in più. Gli ultimi livelli, in



ALLARME BLU!
Con questo plasmide, potrete forzare l'apparato di sicurezza di Rapture ad attaccare l'obiettivo dei vostri colpi: chi verrà "irrorato" diventerà la vittima preferita di torrette, elicotterini e tutto quello di meccanico che può far male. Spassoso.



OH, RABBIA
Colpendo un nemico con queste palle rosse, si arrabbia (ancora di più di quanto non lo sia già!) e attacca chiunque veda intorno. Non è molto utile se l'unico obiettivo siete voi, ma contro i gruppi di nemici è fantastico.



A ME L'OCCHIO
Potrete "ipnotizzare" il Big Daddy, che vi seguirà anche in capo al mondo e combatterà i vostri nemici, le torrette di sicurezza e persino altri Big Daddy. In effetti, è l'arma migliore per riuscire a mettere fuori combattimento un altro ciclope!

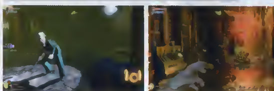


La traduzione in italiano è semplicemente fantastica, molto al di sopra della media cui siamo abituati.

INVENTARE LE ARMI



Oltre a plasmidi, tonici, armi, e via dicendo, potrete "costruire" degli oggetti interessanti. Non abbiate paura, non dovrete trovare, come in altri giochi, i piani per realizzare gli oggetti, e poi costruirli pezzo per pezzo. Ci penserà l'inventa-matic: quando troverete uno di questi distributori, potrete costruire, secondo quello che avrete trovato, munizioni potenziate, grimaldelli, e via dicendo. Hackerandolo, avrete uno "sconto" sulla quantità dei pezzi necessari per ogni oggetto.



particolare, sono un "crescendo" d'ansia e di aspettativa che – sospettiamo – ve li farà visitare con una velocità maggiore rispetto agli altri. In questo caso, vi consigliamo di rigiocarli, partendo da un salvataggio precedente, una volta completato il gioco. Sulla conclusione, non ci sogniamo di dirvi nulla, dato che è il caso che scopriate tutto da soli – ci sarebbero parecchi film o libri con cui potremmo tentare un parallelo, ma la paura di svelarvi qualcosa di troppo è preponderante.

L'unico, singolo difetto di *Bioshock* è che, una volta finito, ne vorrete di più. Desidererete che ogni altro titolo riesca a offrirvi un'esperienza tanto multiforme e intensa, e purtroppo sarete consapevoli che solo pochi capolavori ne sono realmente in grado. Al momento, non esistono un kit per lo sviluppo di livelli aggiuntivi o un comparto multiplayer che permettano di allungare il divertimento per qualche ora, anche se in modo diverso. Francamente, non sappiamo se sia un difetto. *Bioshock* è bello perché racconta una storia, che ha un inizio, uno svolgimento intricato, appassionante e misterioso, e una fine. Siamo contenti, dopo 15 ore, di aver visto "come va a finire". Siamo pronti, tra qualche settimana, a immergerci nuovamente nelle sue profondità dall'inizio (magari configurando il livello su "difficile") e ad apprezzare fin dal principio i numerosi indizi sulla conclusione del gioco. *Bioshock* è un vero capolavoro. È un gioco per PC tecnicamente privo di difetti, in cui, dal combattimento più serrato e maestoso alla schermata di selezione dei plasmidi, non vi direte mai: "sarebbe stato meglio fare in un altro modo". La perfezione non è di questo mondo, ma – gente – Irrational Games ci si avvicina *molto* con questo gioco. *Bioshock* è un titolo che chiunque anche solo aspiri a diventare un programmatore di videogiochi dovrebbe giocare intensamente più volte, per capire com'è che va fatto un ottimo lavoro – bisognerebbe creare una legge.

Chiudiamo questa lunga recensione, con una richiesta, quasi una preghiera per tutti i programmatori su PC: *per cortesia*, vogliamo altri giochi così!

Paolo Paglianti



IN ALTERNATIVA...

Oblivion, Apr 06, 9
Uno dei migliori GdR mai realizzati per PC, sia dal punto di vista della giocabilità, sia da quello della grafica. Un "must" per ogni appassionato.

F.E.A.R., Ott 05, 9
Uno splendido FPS, in cui la trama, la grafica e la I.A. possono rivaleggiare, ancora oggi, con le splendide vette di *Bioshock*

Info ■ Casa **2K Games** ■ Sviluppatore **Irrational Games** ■ Distributore **Take 2** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 49,90; € 59,90 Collector's ed.** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.2kgames.com/bioshock

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB PS 3.0, connessione online per la validazione**
- Sis. Con. **CPU dual core, 2 GB RAM, Scheda 3D 512 MB**
- Multiplayer **No**

- Grafica, sonoro e doppiaggio eccezionali
- Trama e coinvolgente e ricca
- Ambientazione fantastica

- Niente multiplayer
- Necessita di un PC potente
- Non ci sono molti giochi come questo...

***Bioshock* è un capolavoro. Vi aspettano 12-15 ore di gioco intenso e senza pause, di sperimentazioni con plasmidi e armi, e una trama. Grafica e sonoro da Oscar completano un quadro da non perdere, a patto di avere un PC di livello medio-alto.**

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VARIABILITÀ	AMBIENTAZIONE
10	9	9	7	9	9

■ I protagonisti sono un po' stereotipati, ma sono comunque simpatici.

Va bene, verrò con te!

Cosa stai dicendo? Amy?

■ Due ragazzi, due torce, e un mistero inquietante da risolvere. Benvenuti in *Obscure II*.

GENERE: AVVENTURA HORROR

OBSCURE II

Un fiore diabolico sta per tormentare i sogni di un gruppo di studenti. Prossimamente sui vostri monitor!

IN ITALIANO

Obscure II arriverà sugli scaffali tradotto in italiano.



CHI segue la scena del film horror, tornata sulla cresta dell'onda negli ultimi anni, avrà notato che un particolare sottogenere si è affermato di recente.

Ci riferiamo alle pellicole in cui dei gruppi di ragazzi, solitamente liceali, si trovano isolati dal resto del mondo e vengono uccisi uno dopo l'altro, con dei fantasiosi spargimenti di sangue e con torture creative. Il primo *Obscure*, uscito circa tre anni fa, riproponeva questa miscela da brivido in chiave videoludica, chiamando il giocatore a risolvere lo scabroso mistero che aveva gettato nell'ombra un'intera scuola. I protagonisti erano dei ragazzi e delle ragazze, belli e pieni di voglia di divertirsi, ma tragicamente ignari dei tetri misfatti che si consumavano tra le mura del loro liceo.

Con *Obscure II*, gli sviluppatori ripropongono la medesima formula con i dovuti aggiornamenti, lavorando tanto sulla grafica quanto sul sistema di gioco. La struttura di base è rimasta pressoché inalterata e alterna momenti d'esplorazione a dei rapidi combattimenti. Sin dai primi minuti, avrete a disposizione un carnet di personaggi, ognuno dotato di abilità diverse e fondamentali a proseguire. Per esempio, ci sarà il classico ragazzone belloccio che gioca nella squadra di football, tonto come un tonno, ma forte come un toro. I muscoli gli permettono di spostare grossi pesi, liberando la strada per i suoi compagni o assembiando strutture che li possono aiutare a superare determinati ostacoli. Oppure, ancora, incontrerete un atletico appassionato di skate, in grado di esibirsi in acrobazie spericolate e in salti da brivido, ottimi per passare oltre a buchi e per salire sopra qualunque struttura dotata di appigli.

In un trionfo di stereotipi, farete la conoscenza di un paio di fanciulle studiose, belle e disinibite, ma anche ricche d'intelligenza e di spirito d'osservazione. Una di loro è la classica esperta di software, una brillante hacker che in italiano ha ricevuto l'infausta traduzione di "piratatrice". Le sue conoscenze informatiche le permettono di interfacciarsi con qualunque dispositivo elettronico, superandone le protezioni

> "Giocare in cooperativa con un amico è un vero asso nella manica"

con un compatto dispositivo palmare. L'altra giovane, invece, oltre ad avere una rinomata reputazione da animale da festa, è dotata di un eccezionale spirito di osservazione, tale da consentirle di decifrare le scritte criptate e di risolvere gli enigmi più machiavellici che si frappongono tra il gruppo di amici e l'agognata salvezza.

Ognuna di queste abilità rappresenta un tassello fondamentale della struttura di *Obscure II*, ed è legata a una serie di minigiochi a tema perfettamente integrati nell'azione. Nei panni dello skater, vi

MUSICA MAESTRO

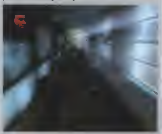
Le musiche di *Obscure* sono molto curate, e affiancano brani pop a momenti orchestrali. Non mancano nemmeno i suoni elettronici da brivido, realizzati con estrema perizia.





ALLUCINAZIONI DA MONITOR

Obscure II utilizza, spesso e volentieri, degli espedienti grafici per evidenziare lo stato dei protagonisti. Nei momenti di paura compaiono dei rapidi fotogrammi con immagini spaventose, mentre in altri, le percezioni annebbiate sono rappresentate da un insostenibile effetto scia della telecamera. In quasi tutti i casi, si tratta di esperimenti riusciti, che evidenziano la cura posta nei dettagli del gioco.





Ci sono un sacco di momenti inquietanti, ma chi è abituato al genere non farà una piega.



Poteva mancare un bosco desolato e spettrale?



I riferimenti all'uso di droghe, anche se funzionali alla trama, sono frequenti.

La scuola dei protagonisti è teatro di feste e festini... lo studio è in secondo piano, a quanto pare.

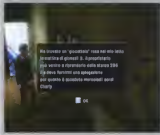
FUOCO A VOLONTÀ
Normalmente, in questo genere di giochi, i proiettili sono beni preziosi, da centellinare per non trovarsi disarmati. In *Obscure II* i proiettili sono un bene piuttosto comune e non dovrete preoccuparvene più di tanto.

CUORI INFRANTI
Uno degli aspetti più scabrosi di *Obscure II* è la possibilità di prelevare con una siringa dei liquidi dai cuori pulsanti dei nemici appena uccisi. Un dettaglio davvero cruento e impressionante!

ENIGMI DA PAURA
Gli enigmi di *Obscure II* non brillano per originalità, ma si mantengono su un innegabile livello di qualità. Non vi faranno mai arrovellare più di tanto e manterranno un livello di difficoltà appropriato nell'intera avventura.

I BIMBI A LETTO!

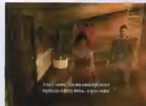
Obscure II è pieno di contenuti forti. Non ci riferiamo soltanto all'abbondante dose di mutilazioni e sbudellamenti propria degli horror, quanto alle tematiche affrontate. Droga, alcool e sesso sono il primo pensiero dei protagonisti, e molte scene ammiccano esplicitamente all'abuso di sostanze stupefacenti.
Anche le scritte che si trovano in giro per la scuola, pur avendo qualcosa di umoristico, sono adatte solo a un pubblico maturo e che non si scandalizza facilmente.

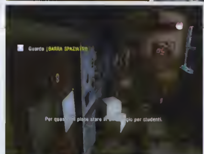


troverete a premere i tasti nella giusta sequenza per eseguire le acrobazie più impegnative, in maniera analoga a quella dei vecchi lasergame. Con la bella hacker, affronterete dei semplici giochi di parole nei quali è necessario indovinare dei nomi partendo da una serie di lettere sfuse, che vengono poi confermate dal computer con degli indizi simili a quelli di "Master Mind". Ancora, con l'acuta osservatrice dovrete comporre dei puzzle, risolvere indovinelli e memorizzare simboli e combinazioni.

Il dato più interessante, però, è che avrete il controllo solo di due ragazzi per volta, e che non sempre potrete decidere chi portarvi dietro. Tale particolarità è accentuata anche dall'incedere cinematografico impresso alla trama dagli sviluppatori, che vi spingerà a visitare gli stessi luoghi più volte, ma in momenti diversi e con svariate coppie di protagonisti. La vostra materia grigia dovrà fare costantemente attenzione a tutti gli elementi interattivi che vede, facendo mente locale per capire chi potrà affrontarli. In una delle prime fasi d'esplorazione, per esempio, vi troverete in un lungo corridoio, in cui solo una delle porte sarà al momento accessibile. I buoni osservatori, però, ne noteranno una bloccata da un sistema con password, e annoteranno mentalmente il posto, per tornarvi in seguito con la ragazza in grado di aggirare la protezione. Questa meccanica è alla base della maggior parte degli enigmi di *Obscure II*, e vi porterà a ragionare sempre, prima di scegliere quali protagonisti chiamare in causa. Si tratta di un sistema azzeccato, che rende più frizzanti le fasi d'esplorazione e impedisce che gli inevitabili momenti in cui si torna sui propri passi si rivelino noiosi. L'espediente, già presente nel primo episodio, è stato perfezionato dagli sviluppatori e sorregge con stile tutto il gioco.

Esattamente come in un film horror, però, i fan del brivido non si accontentano della giocabilità e hanno un disperato bisogno di qualche momento di panico che li faccia saltare sulla sedia. Ebbene, se siete degli appassionati del genere, tenete presente che in *Obscure II* non

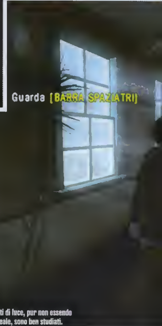






La torcia è una compagna fondamentale nelle buie esplorazioni di *Obscure II*.



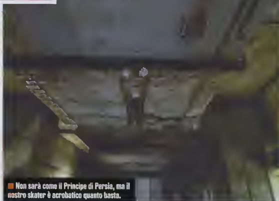


Gli effetti di luce, pur non essendo in tempo reale, sono ben studiati.

IL FIORE DEL MALE

La trama di *Obscure II* opera intorno a un misterioso fiore, probabilmente frutto degli esperimenti botanici di qualche scienziato con pochi scrupoli, i cui fumi sortiscono strani effetti su chi li inala. Il tutto, ovviamente, è condito da un'abbondante dose di occulto e di ultraviolenza. Non sarà il massimo dell'originalità, ma per un videogioco può bastare.





Non sarà come il Principe di Persia, ma il nostro skater è acrobatico quanto basta.

troverete quasi niente che spaventi sul serio. La trama è caratterizzata da una tensione costante, ma ricalca brutalmente tutti i cliché lanciati dai vari "Scream" e "The Ring". Ci sono la scuola deserta, l'ospedale pieno di cadaveri inquietanti e l'immancabile foresta di notte. Anche molti personaggi che si incontrano sembrano presi di peso da qualche pellicola a caso, e i colpi di scena sono quasi sempre prevedibili. Chiunque abbia un minimo di spirito di intuizione saprà quando un mostro terribile sta per spuntare a sorpresa, prevederà con anticipo i repentini cambi d'inquadratura in stile "L'Esorcista" ed eviterà agevolmente le trappole più scontate. Insomma, se è la trama che cercate, sappiate che giocare a *Obscure II* equivale, sì e no, a guardare un horror di serie B, uno di quelli che divertono più per il loro abuso degli stereotipi, che non per la loro capacità di mettere paura allo spettatore.

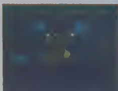
Per fortuna, non ci troviamo sulla comoda poltrona di un cinema, bensì davanti a un monitor, e abbiamo modo di interagire con quello che si muove sullo

"In *Obscure II*, non troverete quasi niente che spaventi sul serio"

schermo e di influenzare attivamente l'andamento degli avvenimenti. In barba alla banalità degli eventi, infatti, i combattimenti si rivelano particolarmente efficaci e ricordano alla lontana i fasti di *Resident Evil 4*, sia per l'impostazione della telecamera (posizionata poco sopra la spalla durante quasi tutte le sparatorie), sia per la struttura dei livelli. Il capolavoro di Capcom rimane su un altro piano, ma se volete un po' di sana azione a base di mostri, in *Obscure II* troverete pane per i vostri denti. Anche gli enigmi, ben distribuiti e alternati sapientemente alle fasi d'azione, riescono a far passare in secondo piano le pochezze della trama, richiamando nello stile quanto abbiamo visto nella serie di *Silent Hill*. Anche in questo caso, non ci sentiamo di dire che il gioco è all'altezza di un tale mostro sacro, ma siamo certi che chi lo ha apprezzato troverà qualcosa d'interessante anche in *Obscure*.

Purtroppo, in mezzo a tante qualità convincenti abbiamo trovato anche dei problemi decisamente fastidiosi, che non guastano l'esperienza di gioco, ma tengono la valutazione finale ben lontana dall'eccellenza. Innanzitutto, la telecamera avrebbe avuto bisogno di un bel po' di lavoro in più. È vero che è stata studiata per non fare a pugni con il gioco in cooperativa (di cui parleremo più avanti), ma è altrettanto evidente che manderà in tilt gli occhi di un giocatore su due. Il problema che abbiamo riscontrato è la sensazione di "mal di mare" che si prova osservando i movimenti di camera di alcuni giochi. Chi scrive questa recensione non ne ha mai sofferto, nemmeno con gli FPS più frenetici, e con *Obscure II* si è trovata, più di una volta, con la necessità di fare una pausa e allontanarsi dal monitor. Il problema è dovuto in parte anche al sistema di controllo,

BUIO PESTO



Il titolo *Obscure II*, oltre che ai contenuti, si applica anche allo stile grafico del gioco, basato quasi interamente su ambientazioni tetre e buie. Questa scelta vi metterà spesso nella condizione di avvicinare la faccia al monitor per capire dove andare, ma si adatta perfettamente allo spirito del gioco. Il tutto è completato da dei buoni effetti di luce, eccellenti durante le fasi di esplorazione con la torcia elettrica.



Gli spettacoli raccapriccianti sono sempre all'ordine del giorno.

chiaramente progettato per una coppia di leve analogiche, e non per il sano duetto mouse e tastiera. Il movimento della telecamera non risponde sempre in maniera diretta agli input del mouse e, anche se bastano un paio d'ore per abituarsi, è inevitabile pensare a come la versione PC si sarebbe meritata qualche accorgimento in più riguardo il sistema di controllo. Tutto funziona bene, sia chiaro, ma è evidente che una maggiore rifinitura di questo aspetto avrebbe migliorato esponenzialmente questo titolo.

Nonostante questo, *Obscure II* ha pur sempre un asso nella manica, presente anche nel primo episodio e particolarmente raro nel panorama dei PC. Ci riferiamo alla possibilità di giocare in cooperativa con un amico, condividendo lo stesso schermo e la medesima inquadratura. Ciò è reso possibile dal fatto che, in qualunque momento, la squadra è composta da due personaggi, ed è reso interessante dal fatto che non esiste mai una figura di secondo piano. I protagonisti devono interagire tra loro, analizzando gli ostacoli e unendo le forze per superarli. Il risultato è un sano divertimento multiplayer, abbastanza originale e unico da far chiudere un occhio sull'inquadratura, che per forza di cose ha dei frequenti momenti di difficoltà. Si tratta di un miglioramento rispetto al primo *Obscure*, nel quale bastava una distrazione del giocatore principale per lasciare il compagno in balia dei mostri, ma la perfezione è ancora lontana. In ogni caso, gli enigmi e i combattimenti acquistano, in questo modo, ritmo e qualità, e ci spingono a consigliare di giocare in multiplayer tutti coloro che ne hanno la possibilità.

È un vero peccato, però, che gli sviluppatori non abbiano previsto di godere della modalità cooperativa giocando online. In questo modo, non solo si sarebbe trovata una soluzione elegante ai problemi d'inquadratura, ma si sarebbe anche posto l'accento sul principale pregio del gioco. Così com'è, *Obscure II* divertirà gli appassionati di horror, ma non riuscirà a farli innamorare.

Elisa Leanza 

IN ALTERNATIVA...

Obscure, Ott 04, 7
Il pnmo episodio della serie, basato su una struttura molto simile a quella di *Obscure II*.

Still Life, Apr 05, 8
Un'avventura grafica che propone un po' di horror di gran classe.

Info ■ Casa **Playlogic** ■ Sviluppatore **Hydravision** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.playlogicgames.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 2GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, DVD, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 3GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Stesso PC**

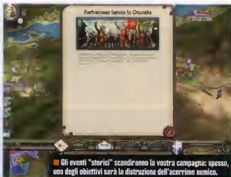
- Modalità cooperativa vincente
- Struttura interessante
- Ottime musiche

- Trama banale
- Telecamera imperfetta
- Sistema di controllo migliorabile

Un horror pieno di alti e bassi, con un sistema di gioco interessante, ma con una trama troppo banale per appassionare i fan del genere. *Obscure II* ha comunque i suoi momenti, e la modalità cooperativa è divertente.

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ENIGMI	TRAMA
7	8	7	7	7	6



Gli eventi "storici" scandiranno la vostra campagna: spesso, uno degli obiettivi sarà la distruzione dell'acerrimo nemico.



GENERE: STRATEGIA

MEDIEVAL II TOTAL WAR – KINGDOMS



Il vessillo di Gerusalemme guida le cavallerie pesanti di mezza Europa contro i nemici!

Se un regno vale un cavallo, questa espansione merita tutti i quadrupedi del Vecchio Mondo.

QUATTRO REGNI IN ITALIANO

Come per gli altri titoli recenti della saga *Total War*, il gioco è completamente tradotto nella nostra lingua. I termini sono validi e corretti al 90%, come in *Medieval II*, e le voci ci sono sembrate addirittura un po' più convincenti. *Kingdoms* richiede che *Medieval II* sia installato sul PC per essere giocato.



Ci sono delle "regole", nel mondo dei videogiochi. Una di questa vuole che i geniacci di Creative Assembly pubblichino un nuovo *Total War* ogni due/tre anni e ci permettano di sopravvivere fino al successivo con un'espansione che arriva nei negozi tra un capitolo e il seguente.

Un'altra regola ormai consolidata è che, mentre i giochi "principali" hanno come protagonisti imperi e nazioni nel momento migliore della loro storia (quello della nascita), le espansioni abbiano come oggetto il periodo peggiore, ovvero le invasioni barbariche che ne decretarono la fine.



Ecco, quindi, che dopo aver conquistato il Giappone feudale di *Shogun*, abbiamo dovuto difenderlo dall'invasione (fittizia) mongola; dopo aver conquistato mezza Europa del primo *Medieval*, ci siamo ritrovati alla mercé dei drakkar vichinghi; e dopo aver portato Roma oltre i confini della Storia, abbiamo dovuto combattere lungo tutta la frontiera – dal Mar del Nord ai deserti dei Parti.

Era lecito, dunque, attendersi un'espansione per l'eccezionale *Medieval II*, consapevoli del fatto che ci saremmo dovuti di nuovo preparare al peggio. Con una mossa degna del migliore stratega, però, Creative Assembly ha deciso di cambiare le carte in tavola e proporre qualcosa di totalmente inaspettato. *Kingdoms*, innanzitutto, non contiene una sola "invasione", ma ben quattro diverse campagne, che per tenere incollati allo schermo i giocatori fanno forza su situazioni molto particolari e originali, piuttosto che sul crollo di un impero. Chi ha giocato a *Barbarian Invasion* (l'espansione di *Rome: TW*) sa che la longevità del titolo era garantita da una difficoltà semplicemente mostruosa, almeno se si decideva di combattere dalla parte dei Romani dell'Ovest, che erano semplicemente assediati da nemici

> "Se sceglierete Maya o Aztechi, sembrerà di giocare *Total War* su Marte"

provenienti da ogni direzione, sia oltre frontiera sia nel cuore dell'Impero. *Kingdoms* è di tutt'altra pasta. Creative Assembly ha scelto quattro periodi e situazioni già presenti, espandendoli a livello di dettaglio geografico e di ricchezza per unità e fazioni.

La nostra prima scelta è caduta sulla campagna delle Crociate. Memori del fatto che già il primo *Medieval*, originariamente, si sarebbe dovuto chiamare *Crusader: TW*, non ci siamo lasciati sfuggire l'occasione di combattere in Terra Santa. Oltretutto, sebbene in *Medieval II* Gerusalemme fosse un obiettivo comune a quasi tutte le fazioni occidentali, la guerra d'Outremer non era caratterizzata quanto avremmo voluto.

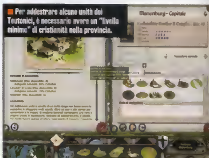
Ecco, quindi, che la regione del Medio Oriente viene "ingrandita" con l'aggiunta di numerose province, città e fortezze



I "lanciafiamme greci", sebbene ben poco storici, sono davvero potenti e in grado di fermare una carica di cavalleria!

LA CAMPAGNA MULTIGIOCATORE

Una delle novità più interessanti di questa espansione è l'introduzione, a lungo attesa, della campagna multigiocatore. Al momento, è possibile affrontare una campagna giocando contro un amico sullo stesso PC. Quando un generale ha completato un turno, si alza dalla sedia e passa i comandi al secondo (per questo, la modalità viene definita "Hot Seat", letteralmente "sedia calda").



Per addestrare alcune unità dei Teutonici, è necessario avere un "livello minimo" di cristianità nella provincia.


Gli eserciti "indiani" sono colorati e a loro modo potenti, ma non hanno nessuna unità a cavallo (a parte gli Apache!).


Gli assedi sono – come al solito – fondamentali per espandere il proprio regno. Purtroppo, è facile perdere parecchi soldati anche in caso di vittoria.

IL BUG DELL'ARTIGLIERIA

Purtroppo, queste quattro espansioni ereditano alcuni difetti dalla versione originale: il più fastidioso è quello dell'artiglieria che, in certe situazioni (specie quando ci sono montagne o mure di mezzo), non riesce né a muoversi, né ad aprire il fuoco.

LA COLONNA SONORA

Il comparto audio di *Kingdoms* merita un plauso speciale. Oltre a effetti sonori e voci convincenti, la musica è semplicemente splendida, al punto che non ci sembrerebbe strano se i giocatori si creassero dei CD audio con le tracce del gioco. Le musiche sono in tema con la campagna, quindi assedierete Gerusalemme su melodie arebeggianti, mentre andrete alla conquista di Albione ascoltando una traccia che non sfigurerebbe in una compilation New Age.

BIZANTINISMI PIROTECNICI

Di unità nuove, in *Kingdoms*, ce ne sono moltissime. Alcune sono specifiche per una fazione, altre sono una caratterizzazione più estrema di unità già presenti nel titolo originale (per esempio, esistono almeno cinque tipi di arcieri diversi nella campagna inglese, tra cui gli "arcieri di Sherwood"!). L'unità più particolare appartiene ai Bizantini, ed è quella dei "sifonieri" armati di fuoco greco. In realtà, questa miscela molto potente (la cui formula, conservata gelosamente dai chimici del periodo, è andata perduta) veniva utilizzata soprattutto nelle battaglie navali, dato che una volta incendiata continuava a bruciare – se veniva immersa in acqua, si riaccendeva non appena usciva all'aria aperta. Queste unità sono magari poco storiche, ma sicuramente devastanti: riescono a fermare una carica di cavalleria pesantei




Una "missione" assegnata al nostro comandante teutonico è stata di "proteggere" un nobile inglese che voleva seminare distruzione tra i pagani.

(tra cui non manca Krak dei Cavalieri!). Le fazioni selezionabili dall'inizio sono cinque: Regno di Gerusalemme, forte dei suoi Ordini combattenti, ma circondato da avversari che non vedono l'ora di respingere gli Europei; Egiziani e Turchi, che condividono la stessa fede ma anche gli stessi obiettivi; il piccolo Principato di Antiochia, rannicchiato tra regni potentissimi, e infine i Bizantini, che vivono tra il sogno di far risorgere l'Impero Romano e l'incubo di sparire dalla Storia.

Situazioni molto diverse, che porranno nuovi dilemmi anche al generale veterano di mille campagne e altrettante battaglie di *Total War*: nessun regno è più potente degli altri, e ognuno deve guardarsi da almeno tre nemici naturali. Oltretutto, quasi ogni nazione avrà come obiettivo quello di conquistare un certo numero di territori, ma anche di mantenerli per un determinato numero di turni e, spesso, di distruggere una fazione avversaria. Per trionfare, non sarà sufficiente assediare l'ultima provincia mancante in una battaglia finale che potremo conquistare con la proverbiale vittoria di Pirro, dato che dovremo pensare anche a come mantenere le province per diversi turni.

Come seconda campagna, per rimanere in tema di crociate, siamo poi passati a quella Teutonica: qui la scelta è tra i cavalieri ammantati di bianco e con la croce nera, animati dal sacro fervore di compiere massacri verso est, e tre nazioni che li circondano, ovvero Lituania, Novgorod e Danimarca. A rendere più interessante il tempo passato in questo scenario, i Tedeschi che spingono verso di noi e che, dopo essersi "liberati" degli sfortunati Polacchi, non tarderanno a premere sui nostri confini, qualsiasi sia la nostra bandiera o icona militare. Ancor più che in Terra Santa, la religione qui è



MOD NEL DVD

All'interno del DVD demo doppia faccia di questo mese, sul Lato B, la sezione dedicata agli Add on ospita due Mod eccezionali per *Medieval II: Total War*. Se, poi, sfoglierete GMC sino alla rubrica Next Level, troverete una pagina dedicata proprio ai Mod per *Medieval II*. E ci ripromettiamo di ospitarne altri nei prossimi mesi. Se siete appassionati di sfide medievali, non potete perdere l'appuntamento con GMC!



Le quattro campagne si svolgono in altrettante zone geografiche "espanse" dalla mappa originale di *Medieval II*, con molte più province e città.





Le città del Nuovo Mondo sono piene di costruzioni quantomeno originali – potrete persino effettuare dei sacrifici al dio sole.

NIENTE BATTAGLIE NAVALI



Dato che il motore del gioco è praticamente identico a quello di *Medieval II*, le battaglie navali sono rimaste identiche: quando si combatterà uno scontro in mare aperto, il computer calcolerà il risultato senza farvi "giocare". Sappiamo già che nel prossimo *Total War* le cose saranno diverse: leggete a pagina 48!

importantissima, dato che alcune unità possono essere prodotte solo se il livello di "cristianità" di una provincia è quasi assoluto. E visto che i cavalieri teutonici, se adeguatamente supportati, sono praticamente imbattibili frontalmente, chi si troverà ad affrontare la loro temibile carica dovrà prepararsi a scontri a dir poco epici.

Passiamo, poi, al Nuovo Mondo, dove ci aspettano mezza dozzina di fazioni indigene, i colonizzatori europei (inizialmente, solo gli Spagnoli) e gli Apache. Scegliendo Maya o Aztechi, sembrerà di giocare *Total War* su Marte, per quanta è la differenza rispetto a *Medieval II* (o anche a *Rome*). Mappa completamente inedita (e, prevedibilmente, meno familiare dell'Europa), nuove strutture, unità originali ed eserciti che non hanno una truppa montata "nativa" neanche a pagarla oro – letteralmente. In compenso, gli Europei sono praticamente abbandonati a loro stessi e, per avere qualche speranza di successo, dovranno soddisfare ogni singola richiesta della loro Corona, che solo allora spedirà gli aiuti necessari.

Infine, la campagna per le terre di Albione. Sebbene l'abbiamo affrontata come qualcosa di "già visto" (era l'unico scenario dell'espansione *Viking Invasion* del primo *Medieval*), ci siamo dovuti ricredere: forse sarà la meno innovativa e interessante, ma riuscire a conquistare l'Inghilterra partendo

> "Nuovi dilemmi anche per un generale veterano di mille campagne"

dal regno irlandese o, peggio ancora, dalle misere tre province Gallesi è probabilmente la sfida più complessa di tutta la saga. Apparentemente, gli Inglesi possono vincere in pochissimi turni, dato che iniziano controllando il 75% delle province, ma le ribellioni baronali e gli invasori nordici sono in agguato. Queste le quattro campagne che terranno incollati davanti al monitor e alla tastiera ogni appassionato di *Total War*. Come abbiamo sottolineato, ogni situazione pone nuovi dilemmi strategici e tattici. Ogni campagna dovrebbe garantire almeno una settimana di divertimento puro, che può essere prolungato scegliendo una fazione diversa con cui lanciarsi alla conquista delle quattro aree geografiche. Oltre a ciò, in quasi tutte le situazioni si partirà da un reame "avviato", in cui ci sarà molto spazio per l'espansione economica ed edilizia, senza però dover iniziare ogni volta da sparuti villaggi – quasi sempre avrete già qualche unità d'élite da schierare in combattimento.

Per quanto ci riguarda, siamo sicuri di trascorrere parecchio tempo sia in Terra Santa, sia nel Nuovo Mondo, ma anche le altre due ambientazioni geografiche meritano almeno una decina di ore di conquista, visto che ogni situazione offre spunti interessanti e richiede soluzioni originali. Non vi annoierete nei reami di Creative Assembly!

Paolo Paglianti 

IN ALTERNATIVA...

Rome: Total War, Ott 04, 9
Sebbene graficamente sia ormai superato dal motore di *Medieval II*, rimane uno dei nostri periodi preferiti – e anche quello di molti altri appassionati di Storia!

Civilization 4, Nov 05, 9
Per chi vuole rivivere splendidamente la Storia del mondo in un gioco di strategia, peraltro arricchito da due recenti espansioni.

Info ■ Casa **Sega** ■ Sviluppatore **Creative Assembly** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.totalwar.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 2,5 GHz, 512 MB di RAM, Scheda 3D 128 MB, *Medieval II***
- Sis. Cons. **CPU 3 GHz,1 GB di RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN; campagna sullo stesso PC**

- Quattro espansioni al prezzo di una
- Periodi originali e molto vari
- Situazioni strategiche e tattiche nuove

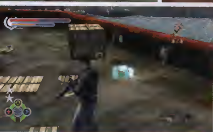
- Campagna multiplayer non giocabile in LAN
- Qualche bug è rimasto da *Medieval II*
- Battaglie navali ancora ai minimi termini

***Kingdoms* è la migliore espansione mai creata per un *Total War*. Quattro campagne completamente diverse, nuove unità, fazioni, obiettivi e persino la possibilità di guerreggiare strategicamente contro un amico. Vi conquisterà.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	STORICITÀ	AMBIENTAZIONI
9	9	8	8	8	8







Grazie al "Tequila Time" è possibile prendere la mira con più calma.

GENERE: AZIONE

STRANGLEHOLD

Un gioco nato e sviluppato con la "benedizione" di John Woo non poteva che essere adrenalinico!

Sparsi per i livelli si possono trovare degli utili medikit, capaci di ripristinare la propria energia vitale.

IN ITALIANO

Lo *Stranglehold* da noi recensito era in lingua inglese. Stando a quanto afferma Leader, il distributore ufficiale per il nostro Paese, il gioco sarà completamente tradotto in italiano.

JOHN Woo: chi è costui? Semplicemente, uno dei migliori registi dei cosiddetti "action movie", un uomo divenuto un vero e proprio fenomeno di culto tra gli appassionati di cinema.

La sua rivoluzione silenziosa ha dato vita a una corrente stilistica che ha coinvolto svariati campi dell'industria dell'intrattenimento. Il suo film capolavoro "Hard Boiled" ha segnato l'affermazione di numerosi piccoli cliché cui oggi siamo abituati, ma che ai tempi (1992) lasciarono un'impronta indelebile. Ci riferiamo, per esempio, al cosiddetto Bullet Time, il "tempo al rallentatore" portato in auge da "Matrix" dei fratelli Wachowski, e all'usanza di aggirarsi con due simpatiche pistole (una per mano) uccidendo un criminale dietro l'altro e compiendo, nel frattempo, qualche acrobazia a prova di gravità.

GIOCO CONSIGLIATO GIOCHI COMPUTER

Se siete dei videogiocatori incalliti, dopo aver letto questa prefazione il vostro primo pensiero sarà andato allo storico *Max Payne*, che in tempi non sospetti aveva farcito la propria trama di rimandi e tributi a sua maestà John Woo (per esempio, il livello di difficoltà più elevato del gioco si chiamava proprio Hard Boiled!). Ebbene, il prode regista si è lanciato in una nuova esperienza con *Stranglehold*, il seguito ufficiale del suo storico "Hard Boiled". Sì, avete letto bene, un videogioco è il seguito ufficiale di un film! La portata del progetto è di livello cinematografico e gli sviluppatori di Midway hanno collaborato strettamente con Woo per ricreare sul monitor la sua visione. Vi basti sapere che le fattezze di Tequila, il personaggio principale, sono prese in prestito da Chow Yun-Fat, protagonista di "Hard Boiled", attore feticcio di Woo nonché star del cinema d'azione di Hong Kong.

Le premesse sono grandiose e il gioco vero e proprio ci ha a dir poco stupito. Tutto, in *Stranglehold*, è rifinito alla perfezione, dalle sporadiche sequenze d'intermezzo, alle coreografiche sparatorie in cui si dovranno affrontare orde di avversari, ben decisi a farvi la pelle. Non bisogna pensare di essere di fronte al solito titolo d'azione che, per impressionare un po', fa un uso spropositato di bullet time e inutili acrobazie. *Stranglehold* è qualcosa di diverso, visto che riesce a trasmettere tutti gli eccessi che caratterizzano le produzioni di John Woo: personaggi carismatici e sopra le righe, ritmo frenetico dell'azione e, naturalmente, desiderio di vendetta che si trasforma in violenza omicida.

"Gli scenari sono completamente distruttibili"

Il risultato è un gioco che, sebbene contenga alcuni elementi che sanno di già visto, riesce comunque a essere innovativo e fuori dagli schemi.

La trama è molto articolata e, pur mantenendo intatto lo stile di un film, sia per quanto riguarda l'ambientazione, sia per la recitazione, presenta una storia avvincente e ricca di colpi di scena.

Si vestiranno i panni di Tequila, un poliziotto di ferro che si troverà coinvolto, suo malgrado, in una spirale di violenze e omicidi, per vendicare l'uccisione di un amico e per salvare da morte certa la figlia e l'antica fiamma, tenute in ostaggio da una banda di malavitosi. Bisognerà affrontare una serie di missioni in cui, anche grazie all'ottima visuale in terza persona – perfetta per ricreare un'atmosfera cinematografica –

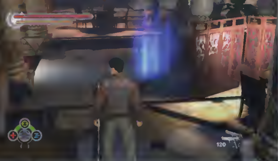
UN AIUTINO?

Stranglehold è un gioco duro, di quelli che richiedono molta precisione e infinito sangue freddo. Fortunatamente, i programmatori hanno previsto la possibilità di diminuire il livello di difficoltà, nel caso in cui il giocatore non riesca a superare, per un certo numero di volte, un determinato punto del livello. In questo modo, non si corre il rischio di rimanere bloccati troppo a lungo su una sezione particolarmente ostica.

QUESTIONI DI STILE

Uno degli aspetti meglio riusciti di *Stranglehold* è rappresentato dalla sua spettacolarità, ai limiti dell'impossibile. Tequila potrà saltare sui muri, scivolare lungo corrimani e "surfare" carrelli mentre spara. Il tutto viene reso ancora più scenografico grazie al tempo rallentato che, oltre a consentire una più facile gestione degli scontri a fuoco, mette in risalto le coreografiche movenze del protagonista.





BULLET TIME? NO, TEQUILA TIME!

Il tempo rallentato, che consente di mirare più facilmente e di schivare i proiettili, viene gestito sia in automatico, sia manualmente dal giocatore. In determinate situazioni, per esempio nei balzi in avanti o quando ci si sporge da dietro un muro, esso si attiva automaticamente. È comunque consentito utilizzarlo in qualunque frangente, semplicemente premendo il tasto destro del mouse. L'unico problema è che questa risorsa si esaurisce rapidamente e sarà necessario qualche minuto affinché la sua barra si ricarichi completamente. D'altro canto, con un "Tequila Time" infinito, il gioco sarebbe stato fin troppo semplice.

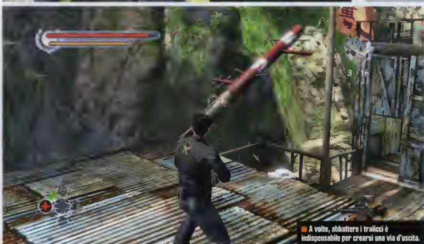




Grazie alla copertura offerta dal muro, è possibile uscire allo scoperto solo per sparare.

UN MULTIPLAYER DA DEFINIRE

Per quanto ebbiamo potuto constatare finora, *Stranglehold* dovrebbe prevedere due sole modalità di gioco online: "Deathmatch" e "Team Deathmatch". Purtroppo, non abbiamo avuto modo di saggiarne a fondo le caratteristiche. Per questa ragione, rimandiamo la valutazione a una delle prossime puntate della sezione Extended Play, nella rubrica Next Level.



A volte, abbattere i tralicci è indispensabile per crearsi una via d'uscita.



In ogni missione, dovrete affrontare un gran numero di avversari.

CHE PRETESE!

Per giocare a *Stranglehold*, è richiesto un PC di ultima generazione. I requisiti minimi necessari sono un processore a 2,6 GHz, 2 GB di RAM e una scheda grafica all'avanguardia. Noi lo abbiamo recensito su un Quad Core con 2 GB di RAM e il gioco, come ragionevole aspettarsi, si è rilevato eccezionalmente fluido. Certo, per apprezzare appieno questo titolo è necessario aggiornare il proprio PC. Quanto meno, adesso c'è una buona scusa per farlo.

CARICATORI INFINITI

Stranglehold è un gioco immediato, che punta sulla spettacolarità degli scontri a fuoco, piuttosto che su una ragionata pianificazione delle mosse. Per questa ragione, risulta particolarmente indovinata l'assenza di interruzioni dell'azione dovute alla ricarica delle armi. Tutti i proiettili disponibili, infatti, possono essere scaricati senza soluzione di continuità sulle orde nemiche.

la sensazione sarà quella di trovarsi proprio nel bel mezzo di un film d'azione. Le ambientazioni, infatti, sono varie e rifinite nei particolari, e presentano livelli ampi, completamente esplorabili e incredibilmente realistici.

La grafica è molto curata e, su un PC abbastanza potente, è senza dubbio in grado di regalare soddisfazioni. L'unico neo da segnalare sono alcune texture in bassa risoluzione, che di tanto in tanto stridono con il resto del gioco. Per il resto, le animazioni facciali sono ottime, il livello di dettaglio generale è elevato e, soprattutto, il motore fisico deputato alla gestione dei danni ambientali fa faville.

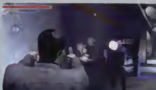
Gli impatti e le esplosioni vengono controllati da un sofisticato sistema in grado di ridurre in briciole ogni singolo elemento dello scenario. In questo modo, sarà possibile interagire non solo con gli oggetti presenti sul campo di battaglia, come per esempio le sedie o i tavoli, ma addirittura con i muri, le scale e le strutture portanti degli edifici. Gli scenari, dunque, sono completamente distruttibili, a patto di disporre di un adeguato quantitativo di piombo. Lasciarsi andare in dissennati vandalismi, però, è solo un inutile spreco di proiettili, visto che quasi tutti i livelli, pur presentando una struttura abbastanza lineare, possono essere portati a termine solo facendosi strada con la forza delle armi. Per esempio, nella missione della nave, bisognerà sparare a diverse casse esplosive per aprirsi un passaggio.

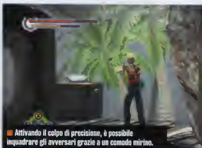
Fortunatamente, tutti gli oggetti e le strutture con cui è indispensabile interagire sono segnalate da un bagliore biancastro. In questo modo, sarà difficile lasciarsele sfuggire e rimanere bloccati. È proprio l'assoluta libertà distruttiva che riesce ad avvicinare un gioco come *Stranglehold* a un prodotto cinematografico vero e proprio. Non si può cogliere a pieno la profondità di questo titolo senza la descrizione di una tipica fase d'azione. Tequila, guidato dal giocatore, si trova dentro un ascensore all'ingresso di un lussuoso loft. Il filmato d'intermezzo mostra tre o quattro nemici prendere posizione, armi in pugno, proprio sotto una fila di riflettori appesi al soffitto. Il personaggio si getta in avanti a testa bassa e, dopo aver evitato i primi colpi di fucile, trova riparo dietro un muro.

Si sporge lateralmente e, di colpo, l'azione rallenta consentendogli di prendere meglio la mira sulla struttura che regge i riflettori. Questi, privi di supporto, cadono sulla testa degli avversari, uccidendoli. Tequila, a questo punto, avanza di qualche passo, avvicinandosi a

MEXICAN STANDOFF

Uno dei leitmotif delle produzioni cinematografiche di John Woo è rappresentato dal "Mexican Standoff", un momento di alta tensione in cui due personaggi si puntano addosso le pistole, mentre si guardano negli occhi. Questo accade anche in *Stranglehold*, ma è reso come una sorta di minigioco in cui il tempo rallenta e bisogna schivare le pallottole grazie a veloci movimenti del busto (esattamente come faceva Neo di "Matrix"). Il risultato è molto buono, sia ai fini della narrazione, sia perché tiene alto il ritmo dell'azione.





Attivando il colpo di precisione, è possibile inquadrare gli avversari grazie a un comodo mirino.



Ecco cosa pensa Tequila delle antichità da museo.



SALVATTAGIO AUTOMATICOP NO GRAZIE!
Il sistema di salvataggio di *Stranglehold* è strutturato a checkpoint posizionati con una certa logica. In questo modo, non si sente la mancanza del "quick save". La frustrazione è bandita e sarà raro dover riaffrontare lo stesso tratto del livello per tante volte consecutive.







UTILI PEZZI DI CARTA
Sparsi per i livelli di gioco, si possono trovare dei particolari origami colorati. Questi si rivelano molto utili durante l'avventura, visto che consentono di aumentare istantaneamente i punti stile. Così, sarà più facile eseguire le mosse speciali di Tequila.

una porta spalancata. Spicca un tuffo in avanti e, mentre il tempo rallenta, riesce non solo a localizzare i due soldati presenti nella stanza, ma anche a scaricagli addosso il primo caricatore del suo fucile d'assalto. Non appena tocca terra, il tempo torna a scorrere normalmente. Altri nemici si trovano ai piedi di una scala e qui sta al giocatore scegliere tra due opzioni. Ucciderli in modo indiretto, sparando agli oggetti presenti in campo, così che i detriti attivino le mine laser che si trovano sparse per il livello, oppure affrontarli faccia a faccia, "grindando" in perfetto stile *Tony Hawk* il corrimano delle scale, mentre spara all'impazzata. In questo secondo caso, si può contare sul "Tequila Time" che, oltre ad attivarsi automaticamente in particolari situazioni, può anche essere controllato manualmente, premendo il tasto destro del mouse.

Una volta vissuta un'esperienza del genere, qualsiasi fan di "Matrix" o di John Woo si lascerebbe andare a incontrollate esternazioni di gioia, ma i

"L'unica vera pecca di *Stranglehold* è da ricercare nella longevità"

motivi di esultanza non finiscono qui. La spettacolarità di *Stranglehold* dipende anche dall'ottimo sistema di controllo, che consente di esibirsi in coreografiche acrobazie con la sola pressione di un tasto. Basterà premerlo nelle vicinanze di alcuni oggetti e componenti del livello (evidenziati da una luce biancastra), per dare il via a mosse degne di un circense. Per esempio, trovandosi di fronte al corrimano di una scalinata, ci si potrà saltare sopra e scivolare verso il basso, come uno skater professionista. Non finisce qui. Tequila, infatti, è in grado di saltare sui muri, compiere lunghi balzi in avanti e, addirittura, appendersi ai lampadari o alle corde. Requisiti fondamentali per l'esecuzione di questi spettacolari gesti atletici sono la coordinazione e il coraggio di sfruttare le molteplici opportunità offerte dal level design, particolarmente ispirato. Farlo, però, non è un semplice esercizio di abilità, visto che questi accorgimenti assicurano un "moltiplicatore" di punti stile. Si tratta di una sorta di scala di valutazione che considera il tipo e la modalità d'eliminazione dei nemici, assegnando un punteggio diverso secondo la difficoltà delle situazione. È molto differente eliminare un avversario investendolo semplicemente con una valanga di proiettili, piuttosto che farlo mentre ci si sta tuffando in avanti con attivato il "Tequila Time".

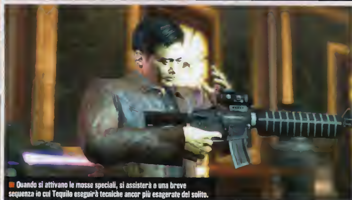
Guadagnare questi punti è indispensabile per riempire una particolare barra, necessaria per eseguire le numerose tecniche di combattimento che si apprendono nel corso dell'avventura.


Capiterà anche di dover controllare la mitragliatrice montata su un elicottero da combattimento.




Sparsi per i livelli si troveranno degli speciali origami, utili per incrementare il proprio punteggio stile.


Premendo il tasto "C", è possibile accucciarsi e ripararsi dietro i banconi da bar.


Quando si attivano le mosse speciali, si assisterà a una breve sequenza in cui Tequila eseguirà tecniche ancor più esagerate del solito.

Sono mosse incredibilmente utili, visto che Tequila, oltre a recuperare energia vitale ed eseguire colpi di precisione, potrà anche diventare invulnerabile per qualche istante e trasformarsi in una sorta di torretta rotante, capace di falciare tutti i nemici che si trovano nel suo raggio d'azione.
Tali tecniche non solo sono particolarmente coreografiche, ma aggiungono anche un pizzico di strategia all'azione, rendendola più profonda e interessante per i giocatori più smaliziati.

Questo, anche in considerazione del fatto che i nemici sono numerosi e si rivelano anche dei buoni avversari. L'Intelligenza Artificiale che li governa è in grado di elaborare tattiche efficaci per rispondere adeguatamente alle azioni del giocatore. Se, per esempio, Tequila si sta nascondendo dietro una colonna, i nemici concentreranno i propri colpi in quella direzione, fino a quando del riparo di fortuna non rimarrà un cumulo di macerie fumanti. E in omaggio ai cliché dei videogiochi, alla fine di ogni livello si dovrà affrontare un potente boss. Si tratta di nemici dotati di una grande resistenza fisica e di un armamentario di tutto rispetto. Fortunatamente, per uscire vincitori dagli scontri a fuoco, si potrà fare affidamento sulle numerose armi che si troveranno sparse per i livelli. In questo senso, si va dalla classica doppia pistola fino ai più sofisticati fucili d'assalto, senza dimenticare le granate e le mitragliatrici montate sugli elicotteri. Il risultato è un gioco impegnativo in cui bisognerà dimostrare riflessi pronti e ottima mira.

L'unica vera pecca di *Stranglehold* è da ricercarsi nella longevità. Per completare il gioco basteranno un paio di pomeriggi, visto che l'avventura durata circa 8/10 ore, sempre che non ci si blocchi su alcune missioni particolarmente ostiche. Un vero peccato, perché si tratta di uno dei titoli più esaltanti degli ultimi mesi.

Francesco Mozzanica 

SISTEMA DI CONTROLLO

Abbiamo giocato *Stranglehold* affidandoci alla classica accoppiata mouse e tastiera, che si è rivelata molto funzionale in ogni situazione. Il titolo, comunque, è destinato a uscire anche su console e quindi può essere gustato con un buon joypad.

UN SONORO D'ECCEZIONE

Il comparto sonoro di *Stranglehold* merita una trattazione a parte, in virtù della sua ottima qualità. Tutto il gioco è accompagnato da una colonna sonora indovinata, che consente di immedesimarsi appieno nel personaggio, grazie anche a degli "effetti" di ottima fattura. Ogni arma ha un proprio suono e le esplosioni si rivelano convincenti. Il meglio, però, lo si apprezza durante la fase del "Tequila Time": in questa modalità di tempo rallentato, tutti i rumori esterni si attutiscono per lasciare spazio al suono dei colpi. Il risultato è eccezionalmente cinematografico.

IN ALTERNATIVA...

***Max Payne 2*,** Dic 03, 8
Un eccezionale gioco d'azione con forti tinte noir. I due episodi di *Max Payne* hanno rivoluzionato completamente il genere.

***Lost Planet*,** Ago 07, 8 ½
Anche in questo caso: grande atmosfera, eccellente design dei livelli e tanta azione. Cambia lo stile.

Info ■ Casa **Midway** ■ Sviluppatore **Midway** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **http://strangieholdgame.com**

Specifiche tecniche
- Sis. Minimo **CPU 2,6 GHz, 2 GB RAM, Scheda 3D 256 MB, 15 GB HD, DVD-ROM**
- Sis. Cons. **CPU Quad Core, 4 GB RAM, Scheda 3D 512 MB (NVIDIA 8600 o Radeon 2600)**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Personaggio di grande carisma
- Ambientazioni completamente distruttibili
- Stile all'ennesima potenza

- Fin troppo breve
- Richieste hardware elevate
- Niente salvataggio automatico

***Stranglehold* è un gioco d'azione davvero eccezionale, con ambientazioni completamente distruttibili, orde di nemici da massacrare in modi creativi, un sacco di armi e stile da vendere. Peccato che duri così poco.**

8 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
8	9	9	7	9	9

SERVE AIUTO?
Sebbene il gioco non sia difficilissimo, in alcuni punti di *Evil Days of Luckless John* potreste trovarvi bloccati a causa di alcuni enigmi particolarmente bizzarri. Attivando gli aiuti interni, il protagonista stesso vi darà dei suggerimenti su come proseguire nel caso in cui siete fermi da troppo tempo nello stesso punto. Il sistema è realizzato abbastanza bene e risulta simpatico. Comunque, potrete disabilitarlo, se preferite giocare con le vostre sole forze.

Una delle prime vere sequenze d'azione avrà caratteristiche stealth: non dovrete farvi notare dai secondini.

La fortuna abbandonerà il protagonista nelle primissime scene. Perché si trova in prigione?

Premendo il tasto Tab, saranno evidenziati tutti i "punti critici" con cui interagire.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

EVIL DAYS OF LUCKLESS JOHN

Non sempre ereditare un casinò significa migliorare la propria esistenza!

LINGUA
La versione italiana di *Evil Days of Luckless John* è doppiata in lingua inglese, mentre i sottotitoli sono stati tradotti nella nostra lingua – giochi di parole inclusi – con buoni risultati.

IN ALTERNATIVA...

Ankh – Il Cuore di Osiride, Ago 07, 7½
Il secondo episodio delle avventure nell'Antico Egitto di *Ankh*, divertente e coloratissimo.

Runaway 2, Lug 07, 7½
Una vera avventura grafica dallo stile a cartone animato. Venduta insieme al primo episodio: un vero affare!

LA vita di John potrebbe andare meglio e le cose sembrano prendere la direzione giusta quando eredita un intero casinò. Un'incursione di personaggi decisamente poco raccomandabili, però, manda all'aria i suoi piani di gloria e il poveretto si ritrova chiuso in carcere senza motivo apparente con l'obiettivo di uscirne, tornare al punto di partenza e, magari, scoprire come rimettere la sua vita sui binari corretti.

Evil Days of Luckless John, titolo complicato per definire la vita sfortunata del protagonista, non è un gioco facilmente inquadrabile. Lo stile e l'idea di base sono quelli di un'avventura grafica, ma le molte sequenze d'azione e alcuni enigmi diversi dal solito gli fanno prendere una certa distanza dal genere. Di fatto, è un'avventura con molte componenti "action" e un'atmosfera spiritosa – che non guasta mai.

Le ambientazioni sono rappresentate in tre dimensioni e i personaggi disegnati con evidente stile caricaturale. Le zone in cui ci si addentra sono generalmente ricche di dettagli, colorate e un po' in stile "cartoon". Animazioni e movimenti dei personaggi sono buffi, più che adatti allo stile generale.

L'interfaccia di *EDOLJ* è molto semplice: muoverete il personaggio tramite tastiera e mouse. L'interazione con l'ambiente è limitata ad alcuni punti di ogni schermata, evidenziati dal gioco alla pressione del tasto Tab, così da non perdere di vista nessun particolare fondamentale.

Nel corso del gioco, John raccoglierà diversi oggetti, che appariranno in un inventario a scorrimento: in pratica, in ogni istante avrete sempre un oggetto dell'inventario evidenziato sullo schermo. Premendo il tasto di azione in prossimità di un "punto critico", attiverete l'azione relativa, oppure userete l'oggetto se la situazione lo richiederà.

> **"È un'avventura con molte componenti d'azione"**

Come abbiamo anticipato, a enigmi e situazioni tipiche delle avventure si alternano momenti più vivaci, in cui esplorare labirinti, fuggire dai malavitosi, saltare su piattaforme (e su coccodrilli) o scalare impalcature. Molte sequenze vi vedranno fallire, ma *EDOLJ* non vuole essere frustante e perdona parecchio: quando sbaglierete, tornerete a qualche istante prima dell'errore, con gli oggetti che avrete recuperato fino a quel momento in quella particolare fase di gioco.

Tutto, in *Evil Days of Luckless John*, è pensato per impegnare senza essere snervante per il giocatore, dalla difficoltà (e varietà) degli enigmi ai dialoghi tra i personaggi non selezionabili dall'utente, e i risultati sono positivi. Anche se non si è di fronte a un capolavoro, molto probabilmente vi divertirete.

GIOCHI BONUS
Nel corso delle vostre esplorazioni troverete degli oggetti un po' nascosti, che serviranno ad attivare parti extra del gioco, accessibili dal menu iniziale. Per esempio, vi imbatterete in un giochino tridimensionale in cui dovrete guidare una pallina (con appiccicato il protagonista!) in ambienti complicati e realizzati a puntino. Battere i record in questi giochi extra servirà a qualcosa nell'avventura principale? Non vogliamo rovinarvi la sorpresa.



Roberto Camisana



Info ■ Casa **Playlogic** ■ Sviluppatore **Centauri** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet www.evildaysofluckless john.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 400 MB HD**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB con supporto PS**
- Multiplayer **No**

- Ambientazione e personaggi simpatici
- Grafica spiritosa
- Sistema di suggerimenti integrato

- Trama non profonda
- Difficoltà bassa
- Schema di gioco semplificato

***Evil Days of Luckless John* è un'avventura con parecchie sequenze d'azione, mai troppo difficile e sempre abbastanza divertente. Il povero John ha bisogno del nostro aiuto e non sarà un dispiacere fornirglielo.**

6

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
6	5	7	6	6	6

GENERE: MMORPG

SWORD OF THE NEW WORLD

Un trio di avventurieri in pieno periodo barocco.


È possibile giocare controllando tre personaggi alla volta.


Per giocare è essenziale conoscere la lingua inglese.

IL mercato dei MMORPG è sempre più intricato: accanto ai titoli maggiormente conosciuti dal grande pubblico, sono presenti molti giochi prodotti da sviluppatori meno noti, in gran parte orientali.

Sword of the New World, ambientato nel periodo Barocco, fa parte di quest'ultima categoria. Il gioco è organizzato in maniera singolare: avete modo di creare una famiglia composta da un massimo di 4 membri (numero che potrà, poi, aumentare), con cui formare, di volta in volta, una squadra di 3 unità per combattere e completare le missioni.

Le classi disponibili sono 5: Guerriero, Scout, Mago, Moschettiere ed Elementalista, ognuna dotata di peculiarità quali abilità e "Stances". Queste ultime rappresentano varie tecniche di combattimento in cui sono raggruppate le abilità dei personaggi.

La modalità giocatore contro giocatore consiste, infine, in variazioni delle classiche arene e degli scontri tra gilde. Nonostante alcune di queste idee rappresentino una novità nel genere MMORPG e la grafica sia piuttosto curata, la realizzazione finale di *Sword of the New World* lascia molto a desiderare, anche per colpa di una progressione tra i livelli a dir poco ripetitiva e di un design delle ambientazioni limitato.


Giocare gratuitamente è possibile, ma si è bloccati ai primi 20 livelli (circa 4 ore di gioco).

Antonio Colucci GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **K2 Network** ■ Sviluppatore **IMC Games** ■ Distributore **K2 Network** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 14/€ 6 mensili** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.swordofthenewworld.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 6 GB HD, Internet**
- Sis. Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, Banda Larga**
- Multiplayer **Internet**

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITÀ	4
LONGEVITÀ	3
SERVER	6
QUEST	4

5

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

CONDOR

La libertà sulle ali del vento.




Per chi non sapesse dove trovare le correnti ascensionali, *Condor* offre un valido aiuto.

SE il volo fosse la lingua degli uomini, planare sarebbe la sua poesia. Questa è la frase che introduce *Condor*, un simulatore d'aliante, ovvero un aereo senza alcun tipo di propulsione autonoma.

Si nota subito l'accuratezza del modello di volo, che riproduce realisticamente comportamenti molto diversi secondo l'aliante utilizzato, rendendo le condizioni atmosferiche decisamente rilevanti in ogni situazione. Ciò presuppone l'utilizzo di un joystick: senza un buon controller di questo tipo, infatti, non solo sarà difficile restare in aria, ma anche quasi impossibile decollare.

Per chi dovesse essere pratico di simulatori di volo, gli alianti di *Condor* sono mezzi delicati e capaci di sfruttare ogni corrente ascensionale, e la sensazione "nella cabina" è quella di avere sempre a che fare con leggi fisiche ben implementate.


Solo la confezione è tradotta in italiano, ma non serve essere pratici di lingua inglese per giocare.

Condor svolge bene il proprio compito, ma ciò che fa è dedicato a una ristrettissima cerchia di appassionati, o magari solo ad alcuni curiosi che desiderano mettersi alla prova con un simulatore ben fatto, ma diverso dalla maggior parte dei suoi "cugini" in commercio.

Andrea Giongiani GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Sniper** ■ Sviluppatore **Condor Team** ■ Distributore **Koch Media** ■ Telefono **02/934669** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet www.condorsoaring.com

specifiche tecniche
- Sis. Min. **CPU 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Sistema Consigliato **CPU 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB DX 9**
- Multiplayer **Internet/LAN**

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	6
REALISMO	8
VARIETÀ	7

6½

Giochiamo spendendo POCO



I giochi "budget" sono titoli molto recenti, riproposti dai distributori a prezzi decisamente convenienti. Se volete divertirvi, ma con un occhio al portafoglio, ciò che cercate potrebbe essere in questa pagina

■ **Casa:** Atari ■ **Distributore:** Atari ■ **Lingua:** italiano ■ **Prezzo:** € 59,99 ■ **Provato su:** GMC dal 1999 al 2005

ULTIMATE DUNGEONS & DRAGONS

PER gli appassionati di "Dungeons & Dragons" e dei giochi di ruolo in generale, è il momento di lasciarsi andare a incontrollate manifestazioni di giubilo. Questo perché è disponibile un'eccezionale collection, firmata BioWare, che rappresenta la summa perfetta dei GdR.

Non stiamo esagerando, in *Ultimate Dungeons & Dragons* spiccano titoli del calibro di *Neverwinter Nights* (Ott 02, **9**), con le relative espansioni ufficiali: *Shadows of Undrentide* (Ago 03, **8**) e *Orde del Sottosuolo* (Feb 04, **8**); *Baldur's Gate I* (Gen 99, **8**) e *II* (Nov 00, **9**), con l'aggiunta dell'espansione *Throne of Bhaal* (Set 01, **8**); *Icewind Dale I* (Set 00, **8**) con la sua espansione *Heart of Winter*; *Icewind Dale II* (Ott 02, **8**), *Dragonshard* (Ott 05, **8**), *Demon Stone* (Mar 05, **5**) e *Il Tempio del Male Elementale* (Dic 03, **7**).

Per contenere tutti questi giochi, *Ultimate Dungeons & Dragons* è formato da 19 dischi, tra CD e DVD. In questo modo, a fronte di una spesa ragionevole, potrete confrontarvi con le affascinanti imprese raccontate in alcuni dei più famosi GdR degli ultimi anni. Si tratta, dunque, di un ottimo affare, soprattutto in considerazione del fatto che titoli come *NWN* e *Baldur's Gate II* non hanno risentito del peso degli anni, mantenendo intatto tutto il proprio fascino. Per quanto riguarda il primo, infatti, una volta terminata la campagna single player, ci si potrà impegnare nella creazione dei propri "moduli" personalizzati, grazie all'editor Aurora Toolset, oppure affrontare quelli creati da altri appassionati (scaricandoli, per esempio, dal sito **http://nwmvault.ign.com/**). È addirittura possibile, nel caso si abbiano tanti amici appassionati di avventure fantasy, vestire i panni del Dungeon Master e organizzare campagne online virtuali. Nel corso degli anni, poi, sono stati anche sviluppati numerosi Mod, alcuni a pagamento, altri invece gratuiti, come per esempio l'imperdibile *Darkness over Daggerford* (**http://nwvault.ign.com**), creato da Ossian Studios.

Quando, invece, sarete giunti al termine delle peripezie single player di *Baldur's Gate II* e della sua espansione, potrete affrontare le divertenti sfide create da alcuni abili utenti che sono riusciti a usare il motore Infinity engine, come toolkit per lo svilupppo di Mod. I migliori li potete trovare collegandovi al sito **http://games.moddb.com/63/baldurs-gate-ii/mods** o a **www.planetbaldursgate.com**.

E poi, avrete ancora tutti gli altri titoli da gustare: dite pure addio alla vostra vita sociale.






■ Giocando a *Il Tempio del Male Elementale*, si possono controllare fino a 5 personaggi contemporaneamente.


■ In *Dragonshard*, si avrà a che fare con enormi lucertoloni poco amichevoli.

ANCORA BUDGET

Di seguito trovate elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

EMC ENTERTAINMENT

B-17 Flying Fortress The Mighty 8TH	€ 4,99
Creatures The Albian Years	€ 4,99
Pro Cup Racing	€ 4,99
Master of Orion 3	€ 4,99
Moonbase Commander	€ 4,99
RC Toy Machines	€ 4,99
Vegas Casino 2	€ 4,99
Snow Rider	€ 4,99
Driver	€ 4,99
Line of Sight Vietnam	€ 4,99
Deadly Dozen	€ 4,99
Atari 80 Classic Games	€ 4,99
Gooka	€ 4,99
Darkened Skye	€ 4,99
Pax Romana	€ 6,99
Port Royale	€ 4,99
Sentinel Il Regno delle Illusioni	€ 6,99
Cypher	€ 6,99
Dark Fall	€ 6,99
Desperados Wanted Dead or Alive	€ 6,99
Superpower	€ 6,99
Trucker	€ 6,99
Tactical Ops	€ 4,99
La Grande Guerra	€ 6,99
Zapper	€ 6,99
Alone in the Dark The New Nightmare	€ 6,99
Axis and Allies	€ 6,99
Patrician II	€ 6,99
Euro Rally Champion	€ 6,99
Model Railroad 3D	€ 6,99
Wings over Vietnam	€ 6,99
Super League Manager	€ 6,99
1944 Battle of the Bulge	€ 9,99
Mockba to Berlin	€ 9,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

Casa: Zuxxez **Distributore:** Topware's Interactive **Lingua:** Inglese **Prezzo:** € 9,98 **Provato su:** GMC dal 2001 al 2003

THE BEST OF GAMES: STRATEGY





Per uscire vincitori dalle battaglie di *The Moon Project*, occorre disporre di basi potenti e ben organizzate.

QUELLO degli RTS è, da sempre, un genere molto apprezzato dai possessori di PC. Tra i titoli meno recenti ci sono pochi grandi nomi e decine di imitatori, alcuni ancora interessanti e degni di nota, altri che risentono notevolmente del peso degli anni.

Sfortunatamente, nel DVD su cui è contenuta questa collection, trovano posto numerosi titoli che appartengono a questa seconda categoria, come per esempio: *KnightShift* (voto 6), *Lost Solus* (voto 6), *WW II: Panzer Claws 2* e *Earth 2150*. Reinstallandoli adesso, infatti, ci si accorge che le sfide proposte non riescono ad avere mordente. Una collezione da evitare, se non fosse che al suo interno è presente l'ottimo *The Moon Project* (voto 8). Si tratta, infatti, di un gioco di strategia che vi porterà ad affrontare numerose battaglie, pur di ottenere l'egemonia. Se a tutto questo aggiungiamo, anche il divertente *World War III: Black Gold* (voto 7), sembrerebbe proprio una di quelle offerte che un appassionato può considerare.

All'avvio di alcuni giochi, capiterà che vengano richiesti dei particolari codec a pagamento. Non preoccupatevi, però, si riesce a giocare benissimo anche senza.





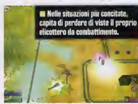


Casa: Zuxxez **Distributore:** Topware's Interactive **Lingua:** Inglese **Prezzo:** € 9,98 **Provato su:** GMC dal 1997 al 1999

THE BEST OF GAMES: ARCADE

LE esperienze di gioco accessibili ai possessori di PC sono tante, ma non c'è niente di meglio che una sana dose di divertimento arcade e "fracassone". Purtroppo, di questi tempi il carniere langue e, a parte alcuni titoli di guida, le produzioni valide che vengono in mente sono ben poche.

È proprio per questa ragione che una collezione come *The Best of Games: Arcade* sarebbe stata un vero toccasana, se non fosse che



Nelle situazioni più concitate, capita di perdere di viste il proprio elicottero da combattimento.

la qualità dei contenuti presenti sul DVD è ben poco invitante, proponendo titoli su cui grava impietosamente il peso degli anni. La scelta, tra l'altro, si limita a uno sparuto numero di giochi. Ce ne sono due centrati sulle corse, *O Runner* e *Monster Truck Fury*, il primo coloratissimo ma senza spessore e il secondo rovinato da un sistema di controllo approssimativo. Inspiegabilmente, sono presenti *Knights and Merchants* (voto 7), un antiquato strategico in tempo reale, e anche *Chicken Shoot*, una specie di sparatutto che, però, presenta spesso irrisolvibili problemi di avvio.

L'unica cosa salvabile è il divertente *Heli Heroes*, uno sparatutto in vecchio stile in cui, alla cloche di un piccolo elicottero, bisognerà disintegrare tutti i nemici che si affolleranno sullo schermo.





GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Se trascorrete le serate esplorando e combattendo nelle terre di Tamriel, date un'occhiata alla voce "Giochi di ruolo"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i titoli che hanno fatto storia: prodotti a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!

Ultima Online
GMC.Kevorkian
"Controllo, controllo!"

Medieval II: TW - Kingdoms
BANNED.Neon
"Dio sceglierà i suoi!"

DEFCON
GMC.Homer
"Gli incubi si dissolvono al bagliore nucleare!"

Transformers - The Game
GMC.Pettinato
"Camaro a Boston!"

Colin McRae: DiRT
GMC.Pape
"Tornati in pista!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life, Far Cry

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
[illegible]
Trucchi: Apr 05/ *EP1* Set 06
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.

2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nat 05/Gen 07 ■ **Demo:** DVD Ott 05/Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) PREY Ago 06
Casa: Take 2 Distributore: Take 2 It
■ **Trucchi:** Set 06 ■ **Demo:** Ago 06
Un FPS originale per molti motivi, tra cui la possibilità di variare la forza di gravità. Divertente anche in multiplayer.

5) DARK MESSIAH - MIGHT & MAGIC Nov 06 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** DVD Ott 06
Uno sparatutto fantasy vario e avvincente, curato sotto ogni punto di vista. Richiede un PC potente.

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 6
Casa: Konami Distributore: Halifax
[illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Nat 06

È la migliore simulazione di calcio su PC, anche se questa edizione deve farsi perdonare una conversione frettolosa da console.

2) FIFA 07 Ott 06
Casa: EA Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Nov 06
La giocabilità convincente e una varietà d'opzioni interessante riconducono la serie *FIFA* sui giusti binari.

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) ARMA: ARMED ASSAULT
Casa: 505 Games Distributore: Halifax
Prova: Feb 07 Voto: 8
Trucchi: Set 07
Demo: DVD Feb 07

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, oltre a un editor che farà la gioia degli appassionati tra i Modder

2) GHOST RECON ADV. WARFIGHTER 2 Ago 07
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07/Set 07
La I.A. dei compagni di squadra è migliorata e la varietà vi terrà incollati fino all'ultima cartuccia

3) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03 VOTO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Provatelo!

4) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco Completo:** Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

5) RAINBOW SIX VEGAS Gen 07 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Andare in azione con gli uomini della Rainbow è sempre un'emozione, specie in multiplayer

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, GP Legends, Stunt Car Racer, Superbike 2001

1) GTR 2
Casa: Atari Distributore: Atari
[illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: Set 06

Il secondo capitolo della serie dei Simbin mantiene tutte le promesse e concede anche qualche regalo. È LA simulazione di guida.

2) RFACTOR Set 0
Casa: ISI Distributore: ISI/Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Perfetto per le sfide online ed eccezionalmente versatile grazie ai Mod. Un punto di riferimento!

3) GT LEGENDS Nov 05 VOTO
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Le emozioni degli anni ruggenti del GT rivivono sui computer più moderni.

4) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

5) COLIN MCRAE: DIRT Giu 07 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: DDE
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ago 07
Una piccola rivoluzione per una delle serie più apprezzate dagli appassionati di quattro ruote virtuali.

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) MEDIEVAL II TOTAL WAR
Casa: Sega Distributore: Halifax
[illegible]
Trucchi: Apr 07
Demo: DVD Dic 06/Nat 06

Spettacolare e coinvolgente, vi farà rivivere il Medioevo sia dalla prospettiva dello stratega internazionale, sia da quella del generale.

2) COMPANY OF HEROES Ott 06
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Dic 06 ■ **Demo:** DVD Ott 06
Il meglio degli RTS moderni sposa la spettacolarità di film come "Salvate il Soldato Ryan". Consigliatissimo!

3) SUPREME COMMANDER Mar 07 VO
Casa: THQ Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Mag 07 ■ **Demo:** DVD Apr 07
L'RTS che sposa a pieno le potenzialità dell'hardware più moderno. Un conflitto realmente totale!

4) SPELLFORCE 2 Mag 06
Casa: JoWooD Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Mag 06
Una mirabile unione tra strategia in tempo reale e GdR, benedetta da un'interfaccia estremamente funzionale

5) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nat 06 ■ **Demo:** Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo.

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
[illegible]
Trucchi: Mar 06
Demo: DVD Nat 05

Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod.

2) EUROPA UNIVERSALIS III Mar 07
Casa: Paradox Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Mar 07 ■ **Demo:** Mar 07
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governare una nazione dal 1453 al 1792

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) GALACTIC CIVILIZATIONS 2 Apr 06
Casa: Paradox Ent. Distributore: Koch Media
■ **Trucchi:** Lug 06 ■ **Demo:** DVD Mag 06/Giu 07
Ottima I.A., vasto numero di opzioni e un interfaccia perfetta per conquistare e gestire un impero galattico.

5) HEROES OF M&M V Giu 06
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Demo:** DVD Giu 06 ■ **Trucchi:** Ago 06
Lo sviluppo della serie passa ai russi di Nival, che ci regalano un ottimo proseguimento della saga

GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: [illegible] Voto [illegible]
Trucchi: Giu 05/Lug 06
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.



2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision IT
Trucchi: Gen 06 **Demo:** Mar 06
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2007 Dic 06
Casa: Sega Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06
SI Games è sempre il numero uno nei gestionali calcistici ma *Scudetto* si sta lentamente avvicinando

5) CAESAR IV Dic 06 VOTO 8
Casa. Vivendi Distributore Vivendi
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Nov 06
Sfide urbanistiche e strategie a volontà attendono gli aspiranti governatori nell'antica Roma

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto [illegible]
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un'avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".



2) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8
Casa. Digital Jester Distributore: E2 Newave
Soluzione: Nessuno **Demo:** Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un'ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 **Gioco completo:** Giu 05
Il ritorno di Kate Walker, tra treni, automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa THQ Distributore Halifax
Soluzione: Gen 04 **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods, Mafia

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce il Principe.



2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa Rockstar Games Distributore- Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati Se solo fossero un po più lunghe

3) LOST PLANET Ago 07 VOTO 8 ½
Casa Capcom Distributore Halifax/Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Lug 07
Grande atmosfera, level design eccellente e azione adrenalinica a tutto spiano Pecca solo quanto a I.A.

4) SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT Dic 06
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 06/Gen 07
Sam Fisher riesce nella missione di mantenere l'equilibrio tra tradizione e innovazione del gameplay

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa. Eidos Distributore Leader
Guida: Set 04 **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento· Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.



2) GUILD WARS Lug 05
Casa. NCSoft Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L esperimento di Lord British ha avuto successo un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa Sony Online Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) IL SIGNORE DEGLI ANELLI ONLINE Giu 07
Casa Codemasters Distributore DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La Terra di Mezzo fa da sfondo per un sistema di gioco già collaudato dalla concorrenza ma sempre spettacolare

5) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04 VOTO 8
Casa Mythic Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Dungeon Master, Baldur's Gate, Morrowind

1) THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
Casa: 2K Games Distributore: Take 2
Prova: [illegible] Voto [illegible]
Trucchi/guida (CD/DVD): Giu 06/Lug 06
Demo: Nessuno

Libertà assoluta di vivere una trama principale emozionante o di esplorare il mondo di Tamriel con la propria fantasia come unico limite!



2) NEVERWINTER NIGHTS 2 Nov 06
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Gen 07 **Demo:** Nessuno
I miglioramenti rispetto al primo capitolo coprono ogni aspetto del più versatile GdR ispirato a "D&D"

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) GOTHIC 3 Nov 06
Casa JoWooD Distributore Koch Media
Trucchi: Nat 06 **Demo:** DVD Gen 07
Un GdR adatto sia ai veterani, sia a chi muove i primi passi nel genere e con una personalità diversa da *Oblivion*

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa. Activision Distributore Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 **Demo:** Nessuno **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide.



2) NHL 06 Ott 05
Casa EA Sports Distributore- DDE
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO
Casa. EA Sports Distributore DDE
Trucchi· Nessuno **Demo:** Nessuno
Buone l idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema...

4) TOP SPIN 2 Nat 06 .
Casa Aspyr Distributore Blue Label
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
La migliore espressione del tennis per PC, con una buona varietà di colpi e un single player appagante

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa Aspyr Distributore Blue Label Ent.
Trucchi: Lug 06 **Demo:** Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2142 Nov 06 VOTO
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Dic 06

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Apr 05 **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR X Nat 06 VOTO
Casa Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Dic 06

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05 VOTO 8
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) IL2 STURMOVIK 1946 Gen 07 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO
Casa Sega Distributore C T O
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
Trucchi: Feb 99 **Demo:** Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa Majesco Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 **Demo:** Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

3) GEOMETRY WARS Set 07 VOTO
Casa Bizarre Creations Distributore Steam
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

>Klaser< Migliori RTS
1. Starcraft
2. Company of Heroes
3. Supreme Commander
4. Warcraft III: The Frozen Throne
5. Black & White 2

Freddie92 Migliori FPS
1. Half-Life 2
2. Half-Life
3. Dark Messiah – Might and Magic
4. Call of Duty 2
5. Far Cry

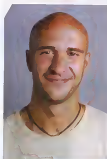
$more$ Migliori GdR di tutti i tempi
1. Planescape: Torment
2. Ultima VII
3. Baldur's Gate II
4. Fallout
5. Arcanum

bigbill I miei preferiti
1. Star Wars: Knights of the Old Republic
2. Star Wars: Republic Commando
3. Call of Duty 2
4. F.E.A.R.
5. Splinter Cell: Chaos Theory
4. Prey
5. Max Payne 2

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
EMC ENTERTAINMENT 071/2916445
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 02/934669
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/72504
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Le News e gli eventi del fenomeno Netgaming, i migliori Mod da scaricare, le guide alla realizzazione di mappe e livelli, i giochi analizzati in multiplayer e una finestra sui mondi virtuali. Tutto questo vi attende nel Next Level del divertimento, a cura di Raffaello Rusconi!

next LEVEL

LA COPPA DEL MONDO DI VIDEOGIOCHI

ESWC.COM Nata ufficialmente nel 2003, la Electronic Sports World Cup ("Coppa del Mondo di Sport Elettronici") rappresenta la competizione di videogiochi ufficiale per nazioni più importante del mondo dopo i World Cyber Games (che, in un certo senso, rappresentano le "olimpiadi" del videogame). L'ultima edizione, le cui fasi finali si sono svolte a Parigi dal 5 all'8 luglio scorsi, ha visto confrontarsi i rappresentanti di 53 nazioni diverse (con il debutto a sorpresa, quest'anno, delle formazioni di Iran e Libano, le cui nazionali non hanno sfigurato negli incontri d'esordio). Sei le "specialità" su cui si sono confrontati i cyberatleti di tutto il mondo: *CounterStrike 1.6*, *Quake 4*, *Warcraft III (The Frozen Throne)*, *Pro Evolution Soccer 6*, più un "gioco speciale", l'inedito *TrackMania Nations*, titolo realizzato appositamente e in esclusiva per l'ESWC dallo sviluppatore francese Nadeo. I giochi sono cinque, ma le specialità sono sei: un torneo di *CounterStrike* (denominato "CounterStrike Women") è infatti esclusivamente riservato a rappresentanti del gentil sesso! Il montepremi per le finali di quest'anno è stato di ben 500.000 dollari (circa 370.000 euro)!

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?

Scrivete a gmcserver@sprea.it

Coppa del mondo 2007

PARIGI: ANCORA MALE GLI AZZURRI

La Ville Lumière ha ospitato le finali della Coppa del Mondo 2007. Ancora una volta, la nostra Nazionale ha deluso le aspettative.

LA serie negativa della nostra nazionale (o "delle nostre nazionali", visto che ogni specialità ha un line-up differente) continua: dopo la delusione per la mancata qualificazione alle fasi finali degli europei di Germania, gli azzurri tornano a testa bassa anche dalle finalissime della Coppa del Mondo, tenutesi quest'anno a Parigi dal 5 all'8 luglio scorsi.

Nemmeno il ghiotto montepremi di ben mezzo milione di dollari (circa 370.000 euro) è riuscito a dare la spinta decisiva ai cyberatleti italiani: gli azzurri non sono saliti sul podio per nessuna delle sei specialità rappresentante in questa quinta edizione della Coppa del Mondo (solo cinque, se si considera la rappresentanza italiana, che non ha schierato alcuna formazione per il *CounterStrike* Femminile). Persino il team Cubesports (cui dedichiamo un piccolo spazio in questo stesso numero), su cui erano riposte le maggiori speranze italiane, non è riuscito ad andare oltre il primo girone eliminatorio di *CounterStrike*: decisamente sfortunati al sorteggio, che li ha visti abbinati a due dei team più forti del mondo (gli svedesi dei "Ninjas In Pyjamas" e gli americani "Turmoil"), gli italiani sono riusciti a battere soltanto la Libia (per 25 a 5), perdendo tutti gli altri incontri, anche contro la Corea del Sud, con un umiliante 26 a 4.

Non ha avuto miglior sorte, del resto, nemmeno il nostro cyberatleta di *Quake 4* (disciplina "singola", a differenza di *CS* che è a squadre): Tiziano "Ob3n" Natale, anch'egli respinto nel primo girone eliminatorio. Ob3n è riuscito a imporsi sugli avversari di Canada e Arabia Saudita, ma le sconfitte contro Germania, Olanda e Austria gli hanno valso un mediocre piazzamento al quarto posto nel girone. Decisamente pessima la prestazione del nostro Andrew "Geno" Cotter laureatosi di recente, a Bolzano, Campione Italiano di *Worcraft III*. Geno ha perso tutti gli incontri del proprio girone (contro Cina, Stati Uniti e Canada) e ha terminato in maniera imbarazzante la propria avventura parigina a zero punti. Un po' meglio è andata per il nostro pilota "virtuale" di *TrackMania* ,Andrea "Rask" Raschini, che è riuscito ad arrivare al 2° round del "winner bracket" (in pratica: i quarti di finale). Classificatosi solo terzo nella gara di eliminazione (dietro il favorito francese Dorian Vallet e l'outsider

■ Un momento delle eliminatorie di *Warcraft III* nel palazzetto della "Ile de France".



L'EVENTO

Dreamhack – Summer Edition 2007

Grande successo di pubblico al "Più Grande Festival dei Computer del Mondo".

Si svolge da dodici anni in Svezia, nella città di Elmia nello Jönköping (a 320 Km da Stoccolma e 150 da Göteborg). Dal 2002, visto il grande successo di pubblico del "Dreamhack", gli organizzatori hanno pensato bene di realizzare due edizioni annuali, una invernale e una estiva. Quest'anno, l'edizione estiva 2007 si è svolta dal 16 al 24 giugno, attirando ben 10.638 visitatori da tutto il mondo (il dato è ufficiale: si riferisce ai biglietti acquistati). A questi si sono aggiunti i partecipanti dei vari tornei in LAN: 7.752 (anche questo un dato ufficiale)! Ma cos'è, precisamente, il Dreamhack? Gli organizzatori lo hanno definito il "Più Grande Festival del Computer del Mondo" e i dati, in effetti, sembrano dar loro ragione. Non è un evento di Pro Gaming in senso stretto: il Dreamhack si focalizza su tutto ciò che ha a che fare con i computer come programmazione, musica, grafica, animazione e, naturalmente, tanto gaming, al punto da diventare, a tutti gli effetti, il LAN Party più grande del mondo. Erano, infatti, ben 7.788 le postazioni collegate in LAN (un dato registrato nel "Guinness dei Primati" 2007)! Durante il Dreamhack si sono svolte gare valevoli per la qualificazione alla Coppa del Mondo, per la Cyberathlete Professional League e per il World Gamemaster Tournament, oltre ad altri tornei minori.

Sito di riferimento: **http://web.dreamhack.se**





Il team che ha rappresentato l'Italia nelle finali di *CounterStrike 1.6*.

tedesco Florian Stern), è uscito a testa alta dalla competizione dopo un appassionate duello con Stern, che avuto la meglio solo per un piccolissimo scarto.

Le soddisfazioni azzurre, però, sono arrivate a sorpresa dal nostro rappresentante in *Pro Evolution Soccer 6*. A differenza di quanto avviene nel Campionato italiano, infatti, in cui *PES 6* è una disciplina a squadre, alla Coppa del Mondo il titolo Konami viene disputato come specialità singola. A fare la parte del leone, in questo caso, è stato il nostro Stefano "Kerobba" Acquaviva. Dopo aver dominato il primo girone eliminatorio vincendo tutte le partite (contro gli avversari di Croazia, Brasile, Danimarca e Arabia Saudita), Kerobba ha disputato un ottimo secondo girone vincendo 3 dei 5 incontri (contro Polonia, Spagna e Belgio). Maltrattato dal tedesco S-Butcher (poi arrivato primo), ha perso di misura la partita contro l'Inghilterra, che gli avrebbe dato l'accesso ai play-off. Le sue prestazioni non sono però passate inosservate: è infatti notizia di questi giorni la sua acquisizione nel team professionistico italiano "Inferno eSports", che con lui ha "varato" una nuova specialità (*PES 6*, appunto). L'eliminazione, nei round preliminari, di tutti i nazionali italiani dalla Coppa del Mondo ha un sapore amaro: è l'ennesima conferma, se mai ce ne fosse stato bisogno, dell'inadeguatezza, della mancanza di competitività dei nostri cyberatleti nello scenario internazionale del pro gaming. Dopo questa debacle, dopo la delusione agli europei e dopo la figuraccia rimediata ai World Cyber Games italiani dello scorso anno, una profonda riflessione dovrebbe attraversare tutto il mondo del gaming professionistico italiano. Se persino realtà ritenute videoludicamente più retrograde come Iran e altre nazionali "minori" stanno cominciando ad affacciarsi al progaming, investendo risorse nei videogiochi, forse è giunta l'ora di svegliarsi.

E infine, per la cronaca, ecco l'elenco delle nazioni **Campioni del Mondo 2007:**

CounterStrike: POLONIA
Quake 4: POLONIA
Warcraft 3: COREA DEL SUD
TrackMania: OLANDA
Pro Evolution Soccer 5: GERMANIA
***Counter Strike* Femminile**: USA

Paolo Cupola

GIOCHI COMPUTER

Sito di riferimento
www.eswc.com

Approfondimento

I TEAM PROFESSIONISTICI ITALIANI

Inauguriamo uno spazio per conoscere da vicino i principali team professionistici italiani di Pro Gaming. Cominciamo con una delle squadre più famose e interessanti del panorama: i "Cubesports".

NOME: Cubesports
ANNO DI FONDAZIONE: 2006
SEDE: Vicenza
PRESIDENTE: I Cubesports sono proprietà della DCA snc, di Filippo Franceschetto, Alessandro Salvador, Davide De Rossi.
DIRETTORE SPORTIVO: Nicola Besozzi.
SPONSOR ATTUALI:
Head Sponsor: Creative
Sponsor: Zalman
Supporter: Electronic Arts
Technical Partner: Enermax
NUMERO DI CYBERATLETI: 40
PALMARES:
Italian Team League (Campionato Italiano a Squadre 2006):
Campioni di *Warcraft III TFT*
EPS3 (Campionato estivo italiano 2006)
Campioni di CounterStrike
Campioni di CounterStrike: Source
Campioni di *Warcraft III TFT*
Campioni di *Pro Evolution Soccer 6*
EPS4 (Campionato invernale italiano 2007)
Campioni di *CounterStrike*
Campioni di *Warcraft III TFT*
STAR PLAYER (nazionali):
COUNTERSTRIKE: Brando "Jimmy" Stillaci, Andrea "Skizzo" Nasari, Enrico "Nembo" Sterlini;
FIFA: Sebastiano "Sebatr" Trusso Forgia;
Warcraft III TFT: Marko "Ghost" Micanovic (nazionale serba).
GIOCHI SUPPORTATI:
CounterStrike
Call of Duty 2
Pro Evolution Soccer 6
Warcraft III
AUTOBIOGRAFIA: Nascono con l'obiettivo dichiarato di primeggiare nei giochi di maggiore importanza del panorama italiano. Da un anno e mezzo, ovvero poco dopo la fondazione, dominano il medagliere di ogni competizione di un certo livello che si tenga in Italia, senza disdegnare puntate all'estero alle maggiori LAN internazionali. Oltre a raggiungere risultati di rilievo, i Cubesports vogliono importare in Italia il modo di intendere il (pro)gaming: quindi rapporti tra giocatori e proprietà regolati da contratto annuale, gestione commerciale professionale, gestione sportiva delegata a un responsabile di progetto e, infine, cura nella presentazione dell'immagine. Tutto ciò ha portato i Cubesports a risultare il team più imitato e invidiato nell'ambiente, oltre a essere il punto d'arrivo bramato dalla gran parte di giocatori italiani.
COLORI SOCIALI: Nero e oro.
SITO WEB UFFICIALE: www.cubesports.it



Mod per rFactor

TRUCKS SERIES RACING

I "bisonti" della strada si danno alle corse!

- **Sviluppatore:** Frank55 Wardo
- **Genere:** Simulazione di guida
- **Dimensioni:** 102 MB
- **Internet:** http://frank.f4.free.fr/pages/bluerings_indexpag.html

VI presentiamo questo Mod per *rFactor* perché si distanzia notevolmente dalla media delle altre produzioni, sia per qualità, sia per il tipo di "vetture" riprodotte.

Avrete modo, infatti, di guidare i camion da competizione, all'apparenza "bestioni" lenti e pesanti, ma dotati di un cuore da ben 1.000 cavalli! Questi mezzi sono il risultato della conversione di un vecchio gioco datato 1998 che si intitolava *Mercedes Benz Truck Racing*. Dell'originale è rimasto ben poco e si può parlare, praticamente, di un lavoro fatto da zero.

I camion sono riprodotti in maniera splendida e, per sincerarvene, vi basterà dare un'occhiata ai numerosi particolari rifiniti sia all'esterno, sia nell'abitacolo. Le proporzioni sono state rispettate ottimamente, cosa non facilissima, perché *rFactor* impone una certa altezza massima nei modelli 3D. Addirittura, quando si scarica questo pacchetto aggiuntivo è possibile scegliere tra la versione con texture in bassa e alta risoluzione, in base alla scheda grafica posseduta.

Sono stati trasposti ben 36 motrici di 6 marche diverse, tutti con la stessa fisica per permettere sfide ad armi pari nelle gare online: fidatevi, le battaglie saranno veramente accese! La cura nei particolari raggiunge livelli certosini e gli sviluppatori hanno addirittura ricreato gli sbuffi neri dai tubi di scarico, caratteristici di questi diesel molto spinti. Anche i suoni sono stati oggetto d'attenzione e vi sembrerà di guidare realmente questi bestioni con relativi scoppi e soffio del turbo.



I modelli dei camion sono veramente dettagliati e rendono giustizia ai giganteschi mezzi da competizione.

INSTALLAZIONE

1 Scaricate il pacchetto aggiuntivo **http://frank.f4.free.fr/pages/rf_mod_truck_seriespag.html**

2 Fate doppio clic su questo pacchetto e seguite le istruzioni, dando come percorso d'installazione la cartella principale di *rFactor*.

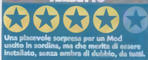


L'abitacolo è particolareggiatissimo e realistico.

L'aspetto più entusiasmante del Mod *Trucks Series Racing*, però, rimane la fisica: i camion danno la sensazione di essere pesanti avendo un marcato sottosterzo in inserimento e diventando molto sovrasterzanti in uscita, a causa dei 1.000 cv. Il risultato di questo comportamento è che dovrete farli derapare leggermente per permettere loro di curvare meglio, ma stando sempre all'erta, perché dovrete gestire delle potenze da capogiro. Le frenate andranno anticipate parecchio, perché il peso di questi mastodonti si avvicina alle 5 tonnellate. Insomma, un Mod strepitoso che potrebbe tentare tutti gli amanti delle quattro ruote e dei camion.

Matthias Egger





Mod per Star Control II

THE UR-QUAN MASTERS

Alla ricerca di nuovi mondi.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Simulatore spaziale
- **Dimensioni:** 150 MB
- **Internet:** http://sc2.sourceforge.net

PRIMA di Internet e delle connessioni a Banda Larga il mondo era diverso. Le piccole software house realizzavano prodotti destinati a un mercato molto limitato e solo i titoli di maggior successo erano destinati a superare i confini nazionali.

In questa categoria annoveriamo *Star Control II*, simulatore di esplorazione spaziale, che venne lanciato sul mercato nel 1992 da Accolade prima su PC e, successivamente, sulla piattaforma 3DO. Nel 2002 venne pubblicato il codice sorgente di quest'ultima versione e solo oggi – a distanza di oltre cinque anni – arriva sulla Grande Rete un remake ancora in fase beta (non definitiva) di quello storico episodio. La ricerca di nuovi sistemi solari permetterà di entrare a contatto con forme di vita ancora sconosciute e stipulare con esse trattati di pace, oppure di dichiarare guerra. Il gioco prevede due diversi approcci: il primo basato sull'esplorazione e su aspetti più gestionali, il secondo contempla appassionanti combattimenti seguendo lo stile di un altro gioco del passato: *Starflight* (1986). Purtroppo, il remake si limita a curare aspetti puramente legati alla compatibilità, mentre grafica e meccaniche di gioco rimangono pressoché inalterate, rendendo *The Ur-Quan Masters* un titolo dedicato espressamente agli appassionati del genere.

INSTALLAZIONE

1 Scaricate il pacchetto di installazione dal seguente link: **http://prdownloads.sourceforge.net/sc2/uqm-0.6.2-installer.exe?download.**

2 Avviate l'installer e, al termine del processo di installazione, lanciate il gioco dal menu **Start > Programmi > The Ur-Quan Masters**





Visto il gioco, non ci si poteva aspettare un motore grafico che sfruttasse le nuove DirectX 10.

Mod per Galactic Civilizations II

STAR TREK MOD

Alzate gli scudi, la civilizzazione galattica incombe!

- **Sviluppatore:** Gal Civ 2 Star Trek Mod Team
- **Genere:** Strategia a turni
- **Dimensioni:** 660 MB
- **Internet:** www.gc2startrekmod.com

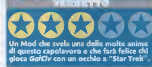
È inutile negarlo: *Galactic Civilizations* deve parecchio al fantastico universo di "Star Trek".

Proprio per questo, era prevedibile che, prima o poi, sarebbe spuntato un Mod in grado di farci commerciare con i Ferengi, respingere i tentativi di assimilazione da parte dei Borg e trattare un'alleanza con la Federazione, magari rivolgendoci proprio a Jean-Luc Picard. Pensate, "Star Trek" si accoppia talmente ben con *GalCiv*, che gli sviluppatori del Mod non hanno neanche dovuto ritoccare le routine di Intelligenza Artificiale: praticamente, per ogni razza del telefilm ce n'è una "corrispondente" nel gioco. Non crediate, però, che questo sia un Mod raffazzonato: si parla di oltre 200 navi tratte dalle varie serie TV, compresi vari modelli della Federazione che sullo schermo hanno goduto di apparizioni brevissime – tipo la classe Miranda di "Star Trek II" – e che finalmente potranno mettere in mostra tutto il loro potenziale.
E il bello è che ogni singola astronave, dai vascelli ferengi a quelli cardassiani, è stata riprodotta nei dettagli, per la gioia di tutti gli appassionati.

INSTALLAZIONE

1 Andate al link **www.gc2startrekmod.com/downloads.htm.** Consultate le note degli autori del Mod (in inglese). Potreste dover scaricare più file.

2 Mettete tutti i file scaricati nella stessa cartella. Lanciate **StarTrekBetaV4_DA.part1.exe** e posizionate la directory **StarTrekBetaV4_DA in C:\Programmi\Stardock\TotalGaming\GalCiv2\DarkAvatar\Mods\.**





Il sistema di combattimento a turni di *Galactic Civilizations II* è perfetto per le battaglie di "Star Trek".

Mod per Medieval II: Total War

DIO LO VUOLE... SE È UN BEL MOD!

Con l'Acciaio Inossidabile e l'Intelligenza di Darth Vader il Medioevo non è più lo stesso.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** Varie
- **Internet:** www.twcenter.net

VI confessiamo che, quando esce un nuovo titolo della serie *Total War*, una volta passata "l'ubriacatura" iniziale fatta di campagne e battaglie che si protraggono nella notte, lo mettiamo da parte – attendendo che migliori invecchiando, come il buon vino.

Nel caso di *Total War*, l'invecchiamento è costituito dagli sforzi di decine di appassionati capaci di migliorare e trasformare radicalmente il gioco base. In questa pagina abbiamo selezionato alcuni tra i migliori Mod per *Medieval II: Total War*. Tutti richiedono che il gioco sia aggiornato alla versione 1.2 e sono in lingua inglese.

Stainless Steel 4.0

Una delle più complete raccolte di "miglioramenti" per *Medieval II*. Include una campagna più lunga (con turni di un anno e mezzo), una mappa più grande (e comprensiva di 50 province addizionali), miglioramenti grafici e all'Intelligenza Artificiale (grazie all'inclusione della *Ultimate AI 1.5* e del *Darth AI Mod 1.4b*), tre nuove fazioni (Kiev, Aragona e i Cavalieri Templari), eventi storici, maggiore enfasi posta sui rifornimenti per gli eserciti in marcia, un impatto più realistico della religione su politica e stabilità sociale, la possibilità per la I.A. di reclutare e schierare eserciti più bilanciati, una revisione del sistema degli "agenti" (spie, assassini, sacerdoti...) e, naturalmente, dozzine di nuovi tipi di unità storicamente corretti.

INSTALLAZIONE

1 Ogni Mod è corredato dalle istruzioni d'installazione. In linea generale, i tre di cui abbiamo trattato vengono collocati in directory personalizzate e diverse da quella principale, così da non sovrascrivere i file del gioco, e sono accompagnati da un file .BAT che consente di lanciare *Medieval II: Total War* insieme al Mod preferito. Potrete, così, installarne molti contemporaneamente, decidendo ogni volta quale sfruttare. Considerate, però, che utilizzare un Mod convertirà la lingua del gioco in inglese per la durata della partita.



Deus Lo Vult 3.2 pone una grande enfasi sui personaggi della vostra famiglia feudale.



I Cavalieri Templari, in *Stainless Steel 4.0*, iniziano con alcune precarie fortificazioni in Terra Santa.

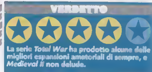
Deus Lo Vult 3.2

Lo scopo di questo bel Mod è d'inserire un pizzico di "gioco di ruolo" in *Medieval II*, dando più importanza e profondità ai personaggi che compongono la famiglia regnante della nostra fazione. Il numero e la natura dei "tratti" che definiscono ogni personaggio sono stati notevolmente aumentati, e ora i maschi della famiglia possono, per esempio, decidere se intraprendere carriere militari o amministrative. I cambiamenti sono dinamici e un giovane promettente deve comunque guadagnarsi fama in battaglia, se vuole il rispetto dei suoi uomini, laddove un capitano lasciato per troppo tempo inattivo può perdere il proprio smalto (e acquisire la pessima reputazione di "donnaiolo").
La campagna ha turni di sei mesi. *Deus Lo Vult* include anche molti miglioramenti simili a quelli visti in *Stainless Steel*, ma l'esperienza complessiva mira ad avvicinare il gioco a *Crusader Kings* di Paradox.

The Long Road 2.0

Come suggerisce il titolo ("La Lunga Strada"), il proposito di questo Mod è dilatare nel tempo la campagna di *Medieval II*. La data di partenza è il 1080, e 900 turni di sei mesi ci conducono, dopo una titanica marcia, alla fine del 1500. *TLR* utilizza una mappa strategica personalizzata con 199 province, e un sistema di "ere" che definiscono il progresso tecnologico durante il periodo medievale (soprattutto, come è facile immaginare, nel campo delle armi e delle corazze). Inoltre, *TLR* acutizza l'enfasi nello scontro tra Est e Ovest, con una maggiore importanza data a "crociate" e jihad. Anche il sistema economico è stato rivoluzionato, e le guerre si riveleranno *molto* costose!





La serie *Total War* ha prodotto alcune delle migliori espansioni amatoriali di sempre, e *Medieval II* non delude.

Mod per rFactor

CHAMP CAR WORLD SERIES 2006

La F1 in chiave americana!

- **Sviluppatore:** iDT Simulations
- **Genere:** Simulatore di guida
- **Dimensioni:** 295 MB
- **Internet:** www.idtsimulations.com

È tempo di analizzare l'atteso Mod per rFactor dedicato alla F1 americana: stiamo parlando del *Champ Car World Series 2006*.

Le monoposto riprodotte sono le stesse vetture che corrono abitualmente negli Stati Uniti rigorosamente su circuiti cittadini, e non sugli ovali che siamo soliti vedere oltreoceano. Queste auto sono l'interpretazione a stelle e strisce della nostra F1. Ecco scomparire l'aerodinamica esagerata, gli aiuti elettronici e il cambio totalmente sequenziale. Lo spazio viene lasciato a una vettura più semplice, votata allo spettacolo e rigorosamente identica per tutti i team. Addirittura, per facilitare i sorpassi, ogni pilota nell'arco della gara può premere un pulsante, che gli regala qualche secondo di potenza in più al motore: il pulsantino magico, però, non è impiegabile per più di 60 secondi nello spazio di una gara.

Finita la teoria, andiamo ad analizzare la pratica. Il pacchetto che scaricherete è generoso, ma è giustificato dal fatto che i modelli delle vetture sono i più belli mai visti per *rFactor* e anche le livree, uguali a quelle reali, rendono pienamente giustizia. Anche il modello dei danni è il più avanzato visto su *rFactor*, con sospensioni distrutte, alettoni che si staccano e pance delle auto che si "perdono" letteralmente. Una gioia per gli occhi, anche se tutto questo si paga con una pesantezza grafica sopra la media, e solo chi dispone di un PC particolarmente potente godrà appieno di questo spettacolo extra.

Anche le orecchie avranno di che gioire, perché il rombo dei motori è il migliore che potrete ascoltare in una simulazione di questo tipo, andando a riprodurre per filo e per segno la controparte reale, e in scalata vi verranno i brividi lungo la schiena a sentire il motore che "urla" dietro il vostro casco. A questo punto sorge spontanea una domanda: ma come si guidano queste auto? Vi rassicuriamo: la vettura risponde realisticamente, come vi aspettereste da un bolide da 800 CV che pesa 700 Kg; le accelerazioni sono fulminee, le frenate istantanee e i rettilinei saranno solo delle piccole pause tra una curva e l'altra. L'unico appunto che ci sentiamo di muovere riguarda il comportamento delle monoposto alle alte velocità. Sembra che abbiano troppo grip generato dalle appendici aerodinamiche, appendici che, nella realtà, rivestono un ruolo leggermente minore. Non vi dovete preoccupare, perché questo difetto, insieme alla pesantezza grafica verrà corretto con una patch di prossima uscita.

A conti fatti, non fatevi scappare questo ennesimo capolavoro per *rFactor*!

Matthias Egger



INSTALLAZIONE

1 Scaricate il pacchetto aggiuntivo dal sito **www.rfactorcentral.com/detail.cfm?ID=2006%20Champ%20Car%20World%20Series**

2 Fate doppio clic su questo pacchetto e seguire le istruzioni, dandogli come percorso la cartella principale di *rFactor*.



I muretti vi saranno molto amici...





I modelli delle vetture sono semplicemente curatissimi!

VERDETTO



Un Mod che è stato in lavorazione per più di un anno: tempo giustificato, visto che è uno dei migliori usciti finora.

Chitarra per PC

FRETS ON FIRE

Fantastici assolo di chitarra, anche su PC!

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** Musicale
- **Dimensioni:** 30 MB
- **Internet:** http://fretsonfire.sourceforge.net/

INSTALLAZIONE

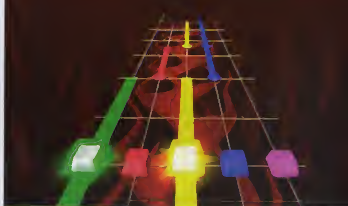
1 Scaricate l'eseguibile dal sito **http://fretsonfire.sourceforge.net/**

2 Fate doppio clic e seguite le istruzioni a video per installarlo nel percorso indicato

SONO in numero sempre maggiore i giochi musicali che affollano il panorama delle console. Dai bonghi di *Donkey Konga* per GameCube ai microfoni di *SingStar* per PS2/PS3, senza tralasciare i tappetini per danzare che hanno fatto vivere le emozioni dei vari *Dance Dance Revolution* all'interno delle pareti domestiche.

Fra i giochi più divertenti, inoltre, segnaliamo la recente serie *Guitar Hero*, che grazie allo splendido controller a forma di chitarra, permette a completi "ignoranti musicali" di riprodurre gli assolo di Slash e di altri grandi chitarristi del panorama mondiale. Non si disperino i possessori di PC: grazie allo sforzo di alcuni appassionati, è infatti possibile improvvisarsi chitarristi tramite *Frets on Fire* (**http://fretsonfire.sourceforge.net/**). Non c'è nemmeno bisogno del controller a forma di chitarra, essendo supportata anche la tastiera, anche se usare quest'ultima sia assolutamente sconsigliato.
Il modo migliore per godersi *Frets on Fire* è quello di collegare la chitarra USB dell'Xbox 360 o, tramite un adattatore, il modello per PlayStation 2 al proprio computer. Vi basterà riconfigurare i controlli, scegliere la canzone e potrete così iniziare a "suonare". Per ovvie questioni legali, all'interno del gioco sono disponibili solamente tre canzoni, sconosciute e prive di copyright, ma tramite l'editor integrato riuscirete a convertire tutti i brani della vostra personale collezione.

Frets on Fire si rivela divertente, anche se non è paragonabile alla versione per console: la precisione, infatti, non è eccellente, e capiterà spesso di non vedersi segnato il punto, pur avendo schiacciato correttamente i tasti al momento giusto. Non è supportata nemmeno la leva della distorsione (pitch blend), che serviva per guadagnare punti durante le note lunghe, e non è consentito attivare il bonus inclinando la chitarra, gesto che contribuiva a immedesimarsi in *Guitar Hero*. Ciononostante, grazie all'editor e all'incredibile espansibilità di *Frets on Fire* (che supporta anche i Mod) non ci si può lamentare troppo, e risulterà facile animare un'allegra serata fra amici.

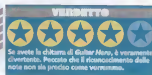


Al livello più difficile, dovrete gestire cinque tasti contemporaneamente.









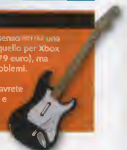
Se avete la chitarra di *Guitar Hero*, è veramente divertente. Peccato che il riconoscimento delle note non sia preciso come vorremmo.



Frets on Fire su PC non supporta la leva del pitch blend.

QUALE STRUMENTO?

Pur essendo supportata la tastiera, *Frets on Fire* non ha senso senza una chitarra. Attualmente, potete scegliere fra due modelli: quello per Xbox 360, dotato di connessione USB, è il più costoso (circa 79 euro), ma basterà collegarlo al PC per vederlo funzionare senza problemi.
La versione per PlayStation 2 vi permette di risparmiare qualcosina (costa circa 49 euro), ma per attaccarla al PC avrete bisogno di un adattatore, che mediamente costa fra i 10 e i 15 euro. Insomma: a conti fatti, la differenza fra i due modelli è esigua.



Mod per Half-Life 2

FOOTBALL FEVER

Dalle invasioni aliene ai campi di calcio.

- **Sviluppatore:** SDK
- **Genere:** Calcio balilla
- **Gioco richiesto:** *Half-Life 2*
- **Percentuale di completamento:** 65%
- **Internet:** sdk-project.com

A volte, nel "baretto" del quartiere, non basta passare il tempo ascoltando musica dal jukebox o bevendo una pinta di birra.

Ci vuole qualcosa di più, per esempio i classici passatempi quali le freccette, il biliardo, le occhiate fugaci alla barista, oppure il mitico e inossidabile calcio balilla. Bene, sappiate che SDK Project sta cercando di portare sul vostro amato PC il miglior passatempo da bar, nelle vesti di Mod per il Source di *Half-Life 2*.

Sono previsti tre sistemi di controllo, il più semplice dei quali offrirà la selezione automatica della sbarra da utilizzare, in corrispondenza con la vicinanza della pallina. Il sistema di controllo Normale, invece, permetterà di selezionare la sbarra da controllare tramite i tasti freccia. Infine, i "maghi" ambidestri e "pluritentacolati" potranno divertirsi con il sistema di controllo professionale, che permetterà di saltare da una sbarra all'altra tramite i tasti A/S/D/F. Un metodo complicato, ma molto veloce e che permette di muovere più sbarre contemporaneamente. Sarà anche possibile far "rollare" le sbarre in entrambe le direzioni, in modo che il perdente di turno possa "divertirsi" cercando di far ruotare come furie tutte le sbarre all'unisono.

Ma *Football Fever* vuole essere una simulazione rigorosa e per questo gli sviluppatori stanno introducendo tutte le peculiarità del calcio balilla. Come il fatto che, secondo la nazione in cui ci si trova, cambia la disposizione degli "uomini" in campo. in Spagna, per esempio, i mini-calciatori sono disposti con il 3-4-3, anche se nelle regioni catalane si usa addirittura il 3-3-4 (e i francesi, come al solito, si "differenziano" con un assurdo 2-5-3). Non solo, sarà anche possibile prendere a calci il tavolo da gioco nel caso la palla si incastri da qualche parte. E, naturalmente, è prevista l'eventualità di spedire la pallina fuori con un colpo troppo potente.

A rendere *Football Fever* davvero notevole, comunque, è la totale assenza della programmazione "tradizionale". È parte integrante del progetto SDK, messo in piedi da un gruppo di programmatori che si stanno impegnando a esplorare le infinite possibilità offerte dal Valve Hammer Editor. La maggior parte dei modder lo sfrutta per far esplodere cose, o per far muovere i personaggi, ma in realtà si può fare molto di più. I ragazzi del progetto SDK, insomma, sono l'esempio vivente del fatto che, per creare un bel Mod, non c'è bisogno di essere programmatori veri e propri. Del resto, sul loro sito, lo dicono chiaro e tondo: "Ovviamente è impossibile creare Mod del livello di un *Dystopia* lavorando come facciamo noi. Ma di sicuro è possibile dare vita a Mod completamente diversi. Basta lasciar sfogare la propria immaginazione!".

Football Fever lo dimostra appieno e non è solo una bella idea, ma anche un lavoro raffinato. E incarna appieno il vero spirito della scena Mod odierna.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER



Il locale sembra abbastanza spoglio... speriamo che inseriscano almeno una cassiera decente!



Anche se *Football Fever* è sviluppato tramite l'editor Hammer, non pensiate che sia una facile impresa!

Mod per Warcraft III

STARCRAFT 1.5

Il primo Starcraft in tre dimensioni!

- Sviluppatore: Vari
- Genere: Strategia in tempo reale
- Gioco richiesto: Warcraft III: The Frozen Throne
- Percentuale di completamento: 80%
- Internet: http://snipurl.com/2keop5

DA quando Blizzard ha annunciato ufficialmente lo sviluppo di un secondo episodio della serie *Starcraft*, questo straordinario strategico in tempo reale sta vivendo una seconda vita videoludica.
I server di Battle.net stanno ospitando un numero crescente di partite, mentre la comunità di modder ha ricominciato a produrre nuove soluzioni. Tra le idee più originali, ci preme di segnalare *Starcraft 1.5*: si tratta di un progetto amatoriale, ancora in fase beta, che però permetterà a Terrans, Zerg e Protons di affrontarsi nei territori di Azeroth, sede delle eterne battaglie tra orchi e umani.

Al momento, sono state convertite e rese giocabili nove mappe multiplayer di *Warcraft III*, anche se, come potete osservare dalle immagini, alcune unità sono prive di texture e molti bug devono essere corretti. Nonostante l'ingente mole di lavoro che si prospetta, gli sviluppatori hanno voluto assicurare gli appassionati che, al termine dei lavori, si concentreranno anche sulla modalità single player e, contemporaneamente, si occuperanno di un nuovo Mod *Project Revolution*, basato sull'espansione *Brood War*, che porterà nuove modifiche sotto l'aspetto grafico e introdurrà delle scene di intermezzo recitate. Quale modo migliore per ingannare l'attesa di *Starcraft 2*?





Starcraft con il motore grafico di *Warcraft III*? Neanche Blizzard c'era riuscita!

Mod per Flight Simulator X

TILE PROXY

Il mondo non basta...

- Sviluppatore: Christian Buchner
- Genere: Simulatore di volo
- Gioco richiesto: Flight Simulator X
- Percentuale di completamento: 80%
- Internet: http://sourceforge.net/projects/tileproxy

CON i suoi numerosi servizi, Google ha rivoluzionato il modo di navigare molti utenti.

Anche i videogiocatori, tuttavia, stanno cominciando ad apprezzarne gli effetti. Christian Buchner, un giovane modder americano, ha avuto la brillante idea di fondere insieme *Google Earth*, un programma che genera un'immagine virtuale della Terra sfruttando i satelliti, e l'ultimo simulatore di volo di casa Microsoft: *Flight Simulator X*.
Il risultato è semplicemente eccezionale: dopo aver caricato una mappa a scelta, il giocatore sarà libero di sorvolare la zona in lungo e in largo, visitando aree note e meno conosciute, con la possibilità di prendersi qualche rivincita virtuale bombardando la casa del proprio capo o della ex di turno. Nonostante sia già disponibile per il download, questo Mod amatoriale si trova ancora in fase beta e, in alcuni casi, non sarà sempre possibile avviare la mappa scelta, ricevendo invece un errore di sistema. Inoltre, il Mod tende a far crollare letteralmente il frame-rate anche su PC di ultima generazione. In attesa di una versione definitiva e completamente funzionante, non possiamo che applaudire il suo giovane creatore e Google, che per la prima volta entra nel mondo dei videogiochi regalando agli appassionati un Mod potenzialmente rivoluzionario.





Le possibilità di questo Mod sono infinite.

Dal Sol Levante

SAYONARA METEOS ONLINE

Le strategie di mercato non bastano a decretare il successo di un gioco online, neanche in Giappone.

INVIATO DAL GIAPPONE



Il nostro inviato Jonti Davies continua a deliziarci con le sue chicche e novità sulle meraviglie PC nella terra del Sol Levante. Quali sorprese autunnali ci aspetteranno?



Il progetto online del puzzle game di Q Entertainment *Meteos* non è durato molto.

ANCHE se era stata annunciata al Tokyo Games Show dello scorso anno, la versione PC online di *Meteos* (un originale puzzle game per Nintendo DS sviluppato da Q Entertainment) è stata sorprendentemente bloccata.

Il servizio *Meteos Online* terminerà proprio il 31 ottobre, decisione inevitabile vista la mancanza d'interesse da parte del pubblico giapponese.
Si è trattata di una vera e propria "farsa". Insomma, se aveste voluto provare le delizie e gustare le meraviglie di *Meteos Online*, avreste dovuto registrarvi e acquistare i contenuti del gioco prima dello scorso 31 agosto.

Meteos Online riprende a piene mani la versione per Nintendo DS di *Meteos* (è uscito nei negozi nel 2005). A questa, l'incarnazione PC aggiunge battaglie online con 6 giocatori e contenuti aggiuntivi scaricabili, utili da usare nei combattimenti. In poche parole, è stata sfruttata l'idea originale cui sono stati applicati tutti i benefici di un sistema operativo basato su Windows.

Una delle peculiarità "uniche" della versione online di *Meteos* – che è stato progettato parzialmente da Tetsuya Mizuguchi, precedentemente dirigente di Sega e responsabile di giochi quali



Il calcio griffato Sega appare in buona forma, sfruttando le licenze ufficiali delle squadre europee.

Sega Rally e *Space Channel 5* – era che gli utenti non avrebbero dovuto pagare per giocare. Invece, era necessario comprare i cosiddetti crediti per acquistare contenuti aggiuntivi, che avrebbero garantito un'esperienza di gioco migliore. Nel momento in cui è stata elaborata, dev'essere sembrata una sottile strategia di marketing... forse troppo sottile. Il risultato è un bel "sayonara" *Meteos Online*. Per non dimenticare, vi consigliamo di surfare sul sito **www.meteosonline.jp**.

Dopo aver citato Tetsuya Mizuguchi, non potevamo non parlare di Sega. Il colosso di Tokyo ha sempre avuto un impatto enorme sul mercato giapponese, con le sue simulazioni manageriali calcistiche ispirate al calcio europeo. Sega ha deciso di potenziare tale settore, con la certezza di avere



tra le mani un sicuro blockbuster per la "piazza" nipponica. Per il mese di ottobre, infatti, è prevista la nuova uscita di *Let's Make* o *Pro Soccer Club Online*, un "must" per tutti i calciofili del Sol Levante.

Naturalmente, sarà possibile provare una versione dimostrativa del gioco per saggiarne le qualità. L'innovazione più intrigante di questa serie manageriale è la possibilità di ricostruire su PC il sistema network tipico degli arcade Sega e gestire, così, punteggi e contenuti sulla falsariga di quanto accade abitualmente nei giochi online. Si tratta di un centro sicuro nel mercato giapponese, mentre per ora non è stata annunciata alcuna uscita sul suolo europeo. Insomma, se il nuovo *Football Manager Live* non vi soddisferà, la salvezza potrebbe arrivare dall'Estremo Oriente.

Solcare i mari con Koei



Doikou Seo Era **non è un titolo d'impatto nello sterminato oceano occidentale dei MMORPG, ma Koei ha sviluppato questa simulazione navale per andare incontro ai gusti dei marinai virtuali giapponesi. Dopo aver preparato la propria flotta, Koei è ora impegnata nello sviluppo dei capitoli supplementari con il titolo di *Cruz del Sur Online*. Il primo, una nuova campagna, è disponibile dallo scorso 22 agosto per il mercato giapponese. *Doikou Seo Era* sembra interessante, e con mari di questa bellezza è facile rendersi conto di come, in Giappone, il MMORPG di Koei abbia conquistato una schiera consistente di appassionati.**

Aggiungi una nuova civiltà a
CIVILIZATION IV

Come creare una nuova civiltà e aggiungerla al gioco, con i consigli di Gabriele "Rhye" Trovato. Prima parte.



QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Media
Tempo di completamento: 2 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Civilization IV*
- Una connessione Internet per condividere le vostre creazioni e usare quelle degli altri come base su cui lavorare.

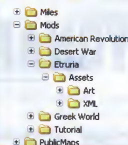
RISORSE

- Principale forum di discussione delle modifiche al gioco: **http://forums.civfanatics.com/forumdisplay.php?f=158**
- Utility DXTBmp: **http://fly.to/mwgfx/**
- Utility PakBuild: **http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=136023**
- Centro download: **http://forums.civfanatics.com/downloads.php**



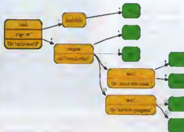
PERSONALIZZARE CIV IV

1 Nel numero scorso, abbiamo creato un semplice scenario con l'editor di *Civ IV* e il Blocco note. Stavolta scopriremo com'è possibile applicare delle modifiche al gioco vero e proprio. La procedura corretta è creare un Mod che può essere caricato a parte (dal menu principale: **Impostazioni avanzate > Carica un Mod**), in modo da non toccare i file del gioco. Creiamo una directory di nome "Etruria" dentro la sottocartella **\Mods** con lo scopo di aggiungere l'impero etrusco al gioco.



STRUTTURA DI UN MOD

2 Il concetto di fondo è quello di creare una struttura dei file che si sovrapponga a quella originale: il gioco caricherà prima i file dentro la cartella del Mod e, dopo, i restanti file non modificati. Per funzionare, il contenuto modificato deve avere gli stessi nomi delle directory (Assets, Sounds...) e dei file (es. CIV4BasicInfos.xml) del gioco originale, con un'eccezione che vedremo più avanti. Inoltre, nella cartella del Mod è presente un file .ini, che viene creato automaticamente.



CIV4ArtDefines_Bonus.xml
Documento XML
14 KB

CIV4ArtDefines_Building.xml
Documento XML
38 KB

CIV4ArtDefines_Civilization.xml
Documento XML
7 KB

L'XML

3 *Civ IV* è facilmente personalizzabile, grazie al fatto che molti suoi dati sono memorizzati in file XML. Si tratta di un programma per rappresentare dati complessi (formati da diversi attributi). Ogni entità è strutturata come un albero (formato da radice + rami + foglie): per modificare lo schema di tale albero sono necessarie conoscenze più approfondite, che però a noi non servono se vogliamo solo cambiare i valori delle foglie. Vediamo quali file ci servono.

DISTRICARSI NEL LABIRINTO

4 Per aggiungere una civiltà, andranno anzitutto modificati **Civ4CivilizationInfos.XML**, che si trova in **\Assets\XML\Civilizations**, e **CIV4ArtDefines_Civilization.xml**, in **\Assets\XML\Art**. Creiamo le solite strutture di sottocartelle dentro **\Mods\Etruria** e copiamoci dentro i file. Questo procedimento dovrà essere ripetuto per qualsiasi file (anche non XML) su cui vogliamo intervenire: non modifichiamo l'originale, ma la copia nella nostra cartella.

```
<Type>CIVILIZATION_PERSIA</Type
<Description>TXT_KEY_CIV_PERSI
<ShortDescription>TXT_KEY_CIV_P
<Adjective>TXT_KEY_CIV_PERSIA_
<Civilopedia>TXT_KEY_CIV_PERSIA
<DefaultPlayerColor>PLAYERCOLO
<ArtDefineTag>ART_DEF_CIVILIZAT
<ArtStyleType>ARTSTYLE_MIDDLE_
<bPlayable>1</bPlayable>
<bAIPlayable>1</bAIPlayable>
```

```
<Cities>
  <City>Tarquinia</City>
  <City>Clusium</City>
  <City>Arretium</City>
  <City>Mantua</City>
  <City>Perusna</City>
  <City>Fufluna</City>
  <City>Vetluna</City>
  <City>Veii</City>
  <City>Volterrae</City>
  <City>Velzna</City>
```

LISTA DELLE CIVILTÀ

5 **Apriamo Civ4CivilizationInfos** col Blocco note: c'è una radice chiamata **<CivilizationInfos>**, e un ramo per ogni civiltà nel gioco, denominata per esempio CIVILIZATION_AMERICA, e compresa tra i "tag" **<CivilizationInfo>** e **</CivilizationInfo>**: al suo interno, altri rami e foglie, sempre compresi tra tag che ne descrivono il significato. Selezioniamo un'intera civiltà da usare come modello e la copiamo in alto, cambiando il nome in **CIVILIZATION_ETRURIA**.

CARATTERISTICHE DELLA CIVILTÀ

6 Abbiamo preso la Persia come modello: adesso bisogna sostituire ETRURIA a PERSIA in ogni occorrenza. I tag **Description**, **ShortDescription** e **Adjective** si riferiscono al nome della civiltà; **Civilopedia** all'articolo storico di descrizione; **DefaultPlayerColor** al colore associato alle bandiere e ai confini; **ArtDefineTag** è l'aggancio col file CIV4ArtDefines_Civilization. **Cities**, infine, è un sotto albero che contiene i nomi delle città: aggiungiamo i vari nomi come nella figura in alto.

```
<Civ4GameText xmlns="http://www.firaxis.com">
  <TEXT>
    <Tag>TXT_KEY_CIV_ETRURIA_PEDIA</Tag>
    <English>. . . . . . </English>
    <French> . . . . . . </French>
    <German>. . . . . . </German>
    <Italian>. . . . . . <Italian>
    <Spanish>. . . . . .</Spanish>
  </TEXT>
  <TEXT>
    <Tag>TXT_KEY_CIV_ETRURIA_DESC</Tag>
    <English>Etruscan Empire</English>
    <French>
      <Text>. . . . .</Text>
      <Gender>Male</Gender>
      <Plural>0</Plural>
    </French>
```

LE PARTI TESTUALI

7 Tutti gli elementi che iniziano per "**TXT_KEY_**" sono riferimenti a parti testuali scritte altrove. Nel nostro caso, vanno ancora scritte: per far questo, creiamo la cartella **Text** sotto **Assets\XML** e creiamo un nuovo file di testo vuoto, rinominato in modo che abbia estensione .XML e un nome qualsiasi. Questa è l'eccezione alla regola scritta in precedenza. Per i testi, non è necessario ricalcare i nomi dei file originali: basta che lo schema corrisponda con quello in figura.

```
    <Tag>TXT_KEY_CIV_ETRURIA_ADJECTIVE</Tag>
    <English>Etruscan</English>
    <French>
      <Text> . . . . . </Text>
      <Gender>Male</Gender>
      <Plural>0</Plural>
    </French>
    <German>
      <Text>. . . . . . .</Text>
      <Gender>Neuter:Neuter:Neuter</Gender>
      <Plural>0:0:0</Plural>
    </German>
    <Italian>
      <Text>Etrusco:Etrusca:Etruschi:Etrusche</Text>
      <Gender>Male:Female:Male:Female</Gender>
      <Plural>0:0:1:1</Plural>
```

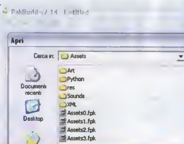
TRADUZIONE

8 L'articolo di civilopedia è un caso in cui basta scrivere il testo all'interno degli spazi. Per **Description** (nome esteso), **ShortDescription** (nome breve) e **Adjective** (aggettivo) della civiltà, vanno specificati genere (**Gender Male/Female**) e numero (**Plural 0/1**), con eventuali combinazioni, come da figura. Naturalmente, non siete obbligati a tradurre le voci in tutte le lingue! Ma se volete che il vostro Mod abbia utenza internazionale, mettete magari l'inglese.

```
<ColorVal>
  <Type>COLOR_WHITE</Type>
  <fRed>1.00</fRed>
  <fGreen>1.00</fGreen>
  <fBlue>1.00</fBlue>
  <fAlpha>1.00</fAlpha>
</ColorVal>
<ColorVal>
  <Type>COLOR_BLACK</Type>
  <fRed>0.00</fRed>
  <fGreen>0.00</fGreen>
  <fBlue>0.00</fBlue>
  <fAlpha>1.00</fAlpha>
</ColorVal>
```

LINK

9 Come i vari "TXT_KEY_...", tutti i valori di questo tipo nelle "foglie" già viste sono elementi definiti in un altro file. "PLAYERCOLOR_...", per esempio, rimanda alla definizione dei colori in **\Assets\ XML\Interface\CIV4PlayerColorInfos.xml** e **CIV4ColorVals.xml** (in figura); "ART_DEF_CIVILIZATION_..." al file **CIV4ArtDefines_Civilization**. Se apriamo quest'ultimo file, possiamo aggiungere ART_DEF_CIVILIZATION_ETRURIA sul modello degli altri già presenti.



GRAFICA NASCOSTA

10 Il tag **Button** indica il percorso del file .DDS (un formato grafico compresso) che contiene il bottone corrispondente alla civiltà; **Path** del DDS contenente la bandiera; **bWhiteFlag** è un numero che, se messo a 1, abilita le bandiere a più colori, utili per scenari moderni. Ma dove sono tutti questi file grafici? Sono nascosti dentro dei file **.FPK**: per estrarli è necessaria l'utility **PakBuild**. Per fortuna all'interno degli archivi la struttura delle directory è preservata.



LA BANDIERA

11 **DXTBmp** è un programma gratuito utile per esportare i file .DDS dentro un programma di disegno a scelta, dove editarli. Le bandiere, per esempio, si trovano nei file in **Assets\ Art\Interface\TeamColor** e sono composte da due immagini 128x128: la principale deve rimanere vuota; l'**Alpha Channel** deve contenere, in bianco su nero, il soggetto della bandiera. Il simbolo scelto potrà cambiare colore secondo il valore **DefaultPlayerColor** nelle impostazioni della civiltà.



IN GIOCO

12 Salviamo il nostro vaso etrusco con un nome che dovrà essere indicato nell'XML appena visto. Tiriamo le somme: se avete fatto tutte queste operazioni con precisione (stando attenti a rispettare la sintassi XML: occhio alle parentesi angolate, è molto facile cancellarne una per sbaglio), il Mod sarà già eseguibile senza messaggi di errore. Per semplicità non abbiamo ancora incluso unità o leader unici per questa civiltà. Ma questo è ciò che faremo nel prossimo numero...

In breve...

INDISCREZIONI DALLA RETE

A cura di Steve "Alex" Holm

Life of a Marine

La guerra è finita e i Terran hanno finalmente vinto. Gli Zerg e i Proton sono stati confinati in un'area protetta: il settore Koprulu. Nei panni del tenente Jack Sherall, abbandonato in questa terra desolata perché creduto morto, il giocatore dovrà affrontare sette missioni legate da un'appassionante trama, che rivelerà numerosi dettagli sulla sanguinosa vittoria "Terrana" e su come il suo comando abbia sacrificato numerosi uomini per la gloria.
La longevità di *Life of a Marine*, che si attesta sulle due ore di gioco, punta su un elevato livello di difficoltà, soprattutto nella seconda parte, quando bisognerà far fronte non solo alle orde di Zerg assetate di sangue, ma anche agli stessi soldati Terran, che non possono permettere che certe verità vengano diffuse.

- **Gioco Richiesto:** Starcraft
- **Sito di Riferimento:** http://loam.campaigncreations.org/

Flipside

Flipside è un Mod molto particolare per *Half-Life 2*. Non è uno sparatutto e la grafica è quanto di più lontano si possa immaginare dal fotorealismo. Ciononostante, si tratta di un prodotto molto innovativo dal punto di vista della giocabilità e lo stile grafico, nella sua semplicità, è piacevole alla vista. Il protagonista è una persona appena fuggita da un ospedale psichiatrico, che con la pressione di un tasto può cambiare la sua visione del mondo da "normale" a modalità "dark side", dando sfogo ai propri deliri mentali. Un tenero coniglio potrà quindi trasformarsi in un'angosciante infermiera decisa a impedirgli la fuga. Saltando da una visione all'altra, e da un punto e l'altro del livello, si raggiungerà infine la barca che condurrà alla salvezza. *Flipside* è semplice e molto breve, ma è talmente curato, esilarante e sconclusionato da rivelarsi un download obbligato.

- **Gioco Richiesto:** Hal-Life 2
- **Sito di Riferimento:** www.playflipside.com

I CONTRIBUTI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@sprea.it



I demo migliori, i Mod, gli add on, le patch, le utility, gli shareware e i video da non perdere: ogni mese GMC li racchiude nei dischi allegati alla rivista. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona , invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD

esplora e GIOCA

A cura di Elisa Leanza

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupetevi. Potete mandare une e-mail all'indirizzo: cd_gmc@spree.it. Provvederemo alla sostituzione dei CD difettosi entro i tre mesi successivi al mese di copertina. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttemente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Une delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrino anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

ATTENZIONE! Questo mese, il DVD demo di GMC è a DOPPIA FACCIA: Sul Lato A Heroes of Might and Magic V Hammers of Fate. Sul Lato B Demo, Add on, patch e molto altro!

Strategia a turni

SID MEIER'S CIVILIZATION IV BEYOND THE SWORD

Il puro piacere strategico raggiunge le nebulose spaziali.

UN grande gioco che riesce a catalizzare la passione per la strategia a turni, applicandola anche alla conquista degli spazi siderali.

Parliamo di *Beyond the Sword*, la seconda espansione ufficiale del memorabile *Civilization IV*. Sul DVD troverete la versione di prova del Mod "Final Frontier" presente nel titolo originale. Il processo di installazione è semplice, e permette di seguire le istruzioni a schermo senza particolari accorgimenti. Vi verrà proposta un'installazione rapida, opzione che potete accettare senza alcun timore, dato che il demo funzionerà esattamente nella stessa maniera. Inoltre, sarà possibile scegliere la lingua italiana.



"Final Frontier" si svolge nel bel mezzo della galassia, con la possibilità di colonizzare nuovi sistemi solari e di sviluppare tecnologie futuristiche. Il sistema di gioco di base è lo stesso che ha reso insuperabili le partite "terrestri" di *Civ IV: Beyond the Sword*, e rimane intuitivo e frizzante nonostante la sua estrema profondità. Il demo vi farà iniziare una nuova partita, scegliendo la vostra fazione, il condottiero e la prima colonia. Per entrare subito nel ritmo, avrete già a disposizione delle tecnologie relativamente avanzate, in modo da potervi fare un'idea di quanto vi aspetta in un numero limitato di turni. Infatti, dopo il centesimo turno la partita finirà, lasciandovi quasi sicuramente con tanta voglia di giocare a *Civilizotion*.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco si controlla interamente con il mouse. È possibile inoltre usare alcune scorciatoie via tastiera, indicate sempre su schermo.



Spazio, ultima frontiera... ecco un esempio di quanto sia versatile il sistema di *Civ 4*.

Casa: 2K Games
Requisiti: CPU 1.2 GHz, 256 MB RAM, Scheda Video 128 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 200/XP

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start** accedete al **Pannello di controllo**, selezionate la voce **Installazione applicazioni**, scorrete l'elenco fino a trovare **Sid Meier's Civilization 4 - Beyond the Sword - Final Frontier Demo** e cliccate sul pulsante **Rimuovi** per far partire la procedura automatica di disinstallazione

Manageriale sportivo

PRO CYCLING MANAGER 2007

Ciclisti e Tour de France in versione virtuale, senza scandali e senza amarezza.

NEL CD 1

DOPO i veleni di questo Tour de France, senza dubbio il più "sporco" e discutibile della storia del ciclismo, i fan delle due ruote potranno scacciare i dispiaceri con *Pro Cycling Manager 2007*, un gestionale "pulito" dedicato a questo storico sport.

COMANDI PRINCIPALI
Il gioco può essere interamente controllato con il mouse

Prima di iniziare a pedalare, dovrete seguire il semplice processo di installazione, avendo cura di selezionare "Italiano" dal menu a tendina. Dopo, vi verrà chiesto se volete aggiornare le vostre DirectX, scelta che consigliamo in tutti i casi. Mettetevi comodi e aspettate che il procedimento, un po' più lungo del solito, giunga al termine, e dite sì all'installazione delle librerie aggiuntive, necessarie al corretto funzionamento del demo.

Al primo avvio del gioco, vi consigliamo caldamente di seguire il tutorial, fondamentale per capire le tante opzioni a vostra disposizione e per farsi un'idea del livello di simulazione di questo gestionale. Quando vi sentirete pronti, infine, potrete affrontare una singola tappa di 165 Km (Le Grand Bornand – Tignes), mettendo a frutto quanto imparato e cercando di battere la strategia delle altre squadre. A tal fine, prima di partire, studiate bene le lunghezze e le pendenze del percorso, in modo da gestire in maniera appropriata il fiato dei vostri atleti. Così, inoltre, potrete godervi il Tour de France senza i dispiaceri e le ombre degli scandali di quest'anno.

Casa: Cyanide
Requisiti: CPU 1 GHz, 512 MB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows XP/Vista

NOTE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Cyanide\Pro Cycling Manager 2007 – Demo\Disinstalla Pro Cycling Manager 2007 – Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione, accettando la rimozione di tutti i componenti. Se necessario, cancellate manualmente gli eventuali file e cartelle rimasti




Il brivido di una tappa di montagna, ma senza alcuna fatica. Comodo, vero?

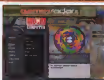
UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potrete placare la vostra sete di gioco. Scoprite come installare sul computer a giocare i vostri demo preferiti, in modo veloce a senza fatica.

Cliccendo sul pulsante "Damo" avrata accasso all'omonima saziona contanante le versioni dimostrative dei giochi. Salazionando un titolo, ottarreta una valoca descriziona, compransive dei requisiti minimi di sisteme. Grezie el tasto "Esegui" lancarete l'instellaziona dal programma sul disco fisso, mantra utilizzando "Esplora" si eprirà la certella dai CD/DVD contenenta tutti i fila ralativi al gioco stesso.



Sai divartanti giochi sharewara da usare coma passatampo nai vostri pomeriggi autunnali: si passa da una varsiona rivisitata di *Moh Jong* a un'incursiona nal mondo del commarcio con *Posh Shop* e *Turbo Pizzo*, dua giochi in cui dovrata mattarvi al comando di due divarsa attività. Immancabile, il puzzia gama di turno: quasta volta sarà *Zanarchi* a rapprasantara la catagoria. Gli appassionati di avvantura grafiche ad anigmi, invaca, apprazzaranno molto *Azodo*. E par chi desidara qualcosa di ancora più classico, c'è *Emarald Tola*.



Molti sono i programmi cha vi possono semplificare la vita nall'uso quotidieno dal PC. GMC va na offre un'ampia selaziona. Alcuni di questi, coma WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Raadar, risultano encha indispansabili per godara appiano dai contenuti inseriti tanto sul CD, che sul DVD ellagati alla rivista. Questo masa, trovareta anche il cliant Intarnet di Tiscali per navigara in Rete.



I driver, così coma la patch per i giochi, sono fra le componenti softwara più importenti del sistama, ma ultimemente le loro dimansioni si sono ingigantite a tal punto da randarna difficoltoso lo scaricamanto dalla Rete. Nianta paura, dal momento che trovarata gli aggiornementi più importanti sul CD demo o sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" a "Patch" dell'interfeccia.



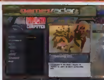
Problemi con la vostre evventure prafarita? È sufficienta fara rifarimanto e questa seziona di CD o DVD per consultara l'archivio storico di tutte la soluzioni pubblicate sulle pegine di GMC. Se nemmeno quasto aiuto bastasse, non vi rasta che dere un'occhiata alla saziona Utility, dova troverete il programma Trucchi GMC, vera anciclopadia di gabole.



Due Mod dadicati a *Madiavol II: Total Wor* la fanno da padroni nalio spazio dadicati a Mod a add on: si tratta di campagna aggiuntiva cha arrivano a introdurra anche un pizzico di GdR nal gioco di Craativa Assambly. A saguira, trovarata i contanuti aggiuntivi par il gioco complato di quasto masa *Heroes of Might ond Mogic V* a par la sua aspansiona *Hommers of Fote* – nal caso abbiata acquisteto l'adiziona DVD di GMC.



A monopolizzara la saziona vidao dal DVD di quasto mase c'è *Univarsa ot War*, l'RTS di Patroglyph a Saga ambiantato nalia Tarra dal 2012. E indovinata un po'? Il pianeta sarà, ancora una volta, sull'orlo dalla distruzione! Per tutti coloro cha attandono il dabutto dal campionato par riproporra i propri spattacolari gol di *PES*, ricordiamo cha l'indirizzo giusto cui spedira i vidao è: raffaalloruscani@spraa.it.



Simulazione navale

SHIP SIMULATOR 2008

Nostalgia delle onde estive? Preparatevi a sfidare ancora il mare.

SE la vostra passione sono il mare e le barche, non perdete l'occasione di provare la versione dimostrativa, per giocatore singolo, di *Ship Simulator 2008*.

Il demo comprende solo una delle decine di missioni disponibili nella versione completa del gioco. Dovrete impegnarvi nel salvataggio di uno yacht che si trova in mare aperto, nei guai a causa del cattivo tempo.

Ciò significherà che sarete costretti a governare l'imbarcazione nel bel mezzo di un temporale, con pioggia e onde particolarmente impegnative. Nel corso di questa missione di salvataggio, avrete modo di provare alcune delle novità di questa versione 2008 di *Ship Simulator*, come i cambiamenti climatici e tanto altro.

Una volta al timone della vostra imbarcazione, conterete su numerosi strumenti di bordo che vi permetteranno di localizzare l'obiettivo e governare il mezzo nel modo migliore. Il demo vi darà l'occasione di provare solo una delle imbarcazioni disponibili nel gioco, ciascuna caratterizzata da una specifica strumentazione e manovrabilità.

Un piccolo, ma significativo, assaggio del gioco completo, che prevede ben trenta missioni di base, più altre che saranno messe a disposizione periodicamente per il download da Internet.

COMANDI PRINCIPALI
FRECCIA SU: Dare potenza al motore
FRECCIA GIÙ: Togliere potenza al motore
FRECCIA SINISTRA – DESTRA: Muovere il timone

Casa: **Lighthouse**
Requisiti: **CPU 2.4 GHz, 1 GB RAM, Scheda Video 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Ship Simulator 2008 Demo\Uninstall Ship Simulator 2008 Demo** e seguite la procedura automatica per completare la disinstallazione



Nel demo, dovrete soccorrere un'imbarcazione in pericolo.

Azione

TRANSFORMERS – THE GAME

Il sogno di una generazione diventa film... e videogioco!

IL lungometraggio cinematografico firmato da Michael Bay e prodotto da Steven Spielberg, dopo aver conquistato il pubblico di tutto il mondo, è sbarcato anche su PC grazie ad Activision.

Il gioco è stato sviluppato da Traveller's Tales (*LEGO Star Wars I/II* vi ricordano qualcosa?) e ci ha sorpreso in positivo per alcuni aspetti, in negativo per altri. Per una recensione completa vi rimandiamo al numero scorso di GMC. Se, invece, volete toccare con mano *Transformers – The Game*, non vi resta che installare la corposa versione dimostrativa da 700 MB presente sul Lato B del DVD demo. Nei panni di Bubblebee affronterete le prime missioni di gioco, imparando a controllare la Camaro auto e il suo alter ego robot. Vi basterà un colpo di rotella del mouse per realizzare la trasformazione, se giocate con la combinazione tastiera/mouse. In versione robot, Bubblebee è facilmente controllabile: è normale passare i primi istanti a spostare le auto lungo le celebrate highway statunitensi, demolire edifici ed alberi o arrampicarsi sulla cima di un imponente grattacielo. Le missioni da completare sono piuttosto semplici. Guidati da una luce verde, dovrete raggiungere determinati punti di raccolta, affrontare i Decepticon e recuperare preziosi bonus. I combattimenti sono esaltanti e Bubblebee conterà su un doppio attacco, uno primario e uno secondario, mentre per sferrare i colpi sarà necessario "acquisire" il bersaglio. Il pianeta Terra ha bisogno di voi, è il vostro momento: siete pronti a guidare la Camaro giallo/nera?

W,A,S,D –
Mouse – Controllo
Rotella del mouse – Trasformazione
Pulsante centrale del mouse – Aggancia il
Pulsante destro del mouse – Arma
Pulsante sinistro del mouse – Arma
– Attacca
– Raccogli/lancia
– Salto
Maiusc. Sinistro –

Casa: **Activision**
Requisiti: **CPU 2 GHz, 256 GB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, DirectX 9.0c, Windows 2000/XP/Vista**

Dal menu **Start**, selezionate **Programmi\Transformers – Le Jeu Demo\Desinstaller Transformers – Le Jeu Demo** e seguite la breve procedura automatica per completare la



La trasformazione si attua agendo sulla rotella del mouse.

Add On

SELEZIONE DI MOD PER MEDIEVAL II: TOTAL WAR

Accoppiata di Mod imperdibili per l'ottimo strategico di Creative Assembly.



LA comunità di appassionati del secondo capolavoro medievale firmato Creative Assembly non dorme sugli allori.
Tra la produzione per *Medieval II: Total War*, gli esperti di GMC hanno selezionato per voi due Mod di elevata caratura. E nei prossimi mesi altri ne seguiranno. Il primo Mod assolutamente da provare è la versione 4.0 di *Stainless Steel*: rispetto all'edizione precedente, questo Mod prevede una campagna della durata di 350 o 225 turni e la mappa ha subito un restyling. Sono stati aggiunti numerosi dettagli come foreste, montagne e nuovi fiumi, ed è stato aumentato lo spazio fra gli insediamenti in modo da garantire campi di battaglia più estesi. Come se non bastasse, troverete 50 nuove province, fazioni aggiuntive e una I.A. decisamente competitiva.
Il secondo Mod presente nel DVD allegato a questo numero di GMC è *Deus Lo Vult 3.2*, in cui vestirete i panni di un cavaliere, un principe o un re medievali. Dei due proposti, *Deus Lo Vult* è il Mod meno preciso dal punto di vista storico, ma non mancherà di divertirvi.
Attenzione: tutti e due i Mod richiedono che *Medieval II: Total War* sia stato aggiornato alla versione 1.2 tramite la patch ufficiale. Per ulteriori dettagli, vi rimandiamo alla rubrica Next Level a pagina 104.

MOD E PATCH PER HEROES OF MIGHT AND MAGIC V E HAMMERS OF FATE

Che abbiate acquistato l'edizione CD o quella DVD di GMC, vi attendono ore di divertimento strategico con il fantastico *Heroes of Might and Magic V* e con la sua espansione *Hammers of Fate* (presente solo nell'edizione DVD, sul Lato A del DVD demo doppio strato). Per gustarli al meglio, non dovete dimenticare di installare gli aggiornamenti presenti nella sezione degli Add on dedicata al materiale extra per il gioco completo. Qui troverete tutte le patch per portare entrambi questi titoli alla versione più recente (sul CD solo quelle per *HoM&M V*), in modo da correggerne i difetti e da non incontrare problemi nelle partite online. Per chi volesse andare a modificare anche la già ottima interfaccia di gioco, inoltre, abbiamo raccolto una serie di gustosi Mod, la cui procedura d'installazione è spiegata nelle pagine della guida al Gioco Completo.

Driver

AMD/ATI CATALYST – NVIDIA FORCEWARE

Le versioni più aggiornate dei driver per schede video ATI e NVIDIA, compresi quelli per il sistema operativo Windows Vista.

Utility

3d Analyzer V2.36b
Grazie a questo programma, potrete emulare i pixel shader su schede 3D che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 1 Ultima versione del programma per leggere i file pdf, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato che trovate ogni mese su CD e DVD.

ATI Tool V0.26
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

AVIVO Video Converter
Se disponete di una scheda 3D ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa utility potrete farlo usando la potenza della GPU.

CCleaner V1.5
Un utile programma con cui ripulire il file di registro di Windows.

Deep Burner V1.8/1.2b
Una valida e gratuita alternativa ai programmi di masterizzazione CD/DVD.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa utility permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

IrfanView V3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor V5.08
Vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Omega Driver V3.8.205 For Windows 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo quello che succede sul vostro PC, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

Riva Tuner V2.0 RC 15.8
Un programma semplice, che vi permetterà di accedere ai settaggi più nascosti della vostra scheda NVIDIA.

SpeedFan 4.32
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

Starforce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

Tiscali
NEL CD 1 Il client Internet di Tiscali per navigare in Rete. Per usarlo, copiate il file Gui_Tiscali_Sprea_250107.zip e decomprimetene il contenuto sul desktop; nella cartella **Tiscali** lanciate il file **Tiscali.exe**.

Trillian V3.1.5.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

Utility per Overclock
Indispensabili programmi per overcloccare il vostro PC e migliorarne le prestazioni: **nTune** (solo sul DVD), **Nibitor v3.0, Super PI, nvFlash v5.13**
Per scoprire come utilizzarli, leggete lo speciale a pagina 82.

WinZip 10.0 Sr-1
NEL CD 1 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

WinRAR 3.62
NEL CD 1 Nuova versione del famoso programma di compressione, grazie a cui decomprimere molti dei file presenti su CD e DVD.

Zoom Player
Un pratico lettore freeware che supporta qualsiasi tipo di file video.

Patch

COLIN MCRAE DIRT V1.2

Nuovo aggiornamento per le versioni confezionate di *Colin McRae DiRT*. Grazie a questo utile file, potrete risolvere alcuni problemi inerenti i salvataggi e correggere altri bug minori.

CIVILIZATION IV 1.74 – WARLORDS 2.13 – BEYOND THE SWORD 3.02

All'interno della cartella dedicata alle patch per *Civilization IV* troverete tre file di aggiornamento. Due di essi sono dedicati al gioco e alla sua espansione *Warlords* : entrambe le patch comprendono il supporto per i 16:9 e risolvono vari bug e problemi di crash. La terza patch, invece, è riservata all'espansione *Beyond the Sword* e si occupa principalmente di sincronizzare le versioni americane ed europee.

COMMAND & CONQUER 3 V1.06

Patch per l'edizione italiana di *Command & Conquer 3* che agisce in caso di disconnessione dal gioco: adesso, quando si verifica tale eventualità nel corso di una partita uno-contro-uno, non viene decretato un vincitore. L'aggiornamento risolve anche alcuni bug di lieve entità.

COMPANY OF HEROES V1.71

Patch ufficiale per le edizioni in lingua italiana dello strategico bellico di Relic Entertainment. Corregge problemi che riguardano la memoria, la grafica e crash occasionali e apporta alcune modifiche alla struttura di gioco.

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2 V1.02

Il nuovo aggiornamento per *GRAW 2* aggiunge una misura anti hacking, risolve degli errori in fase di salvataggio/caricamento della partita ed evita delle imprecisioni nell'assegnazione dei punteggi in modalità multiplayer.



COMPANY OF HEROES



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2



CIVILIZATION IV

Shareware

POSH SHOP

Se la vostra passione sono shopping e alta moda, *Posh Shop* è ciò che fa per voi. Aiutate la protagonista a fare carriera nel mondo delle passerelle abbinando i vestiti nel modo più adatto per soddisfare i clienti del negozio. I capi di abbigliamento si muoveranno in fila, quindi abbinate i completi in fretta, prima che i vestiti raggiungano la fine della corsa.

ZENERCHI

NEL CD 1



Un puzzle game un po' particolare, che vi terrà compagnia per i sessanta minuti di gioco previsti da questa versione dimostrativa. In *Zenerchi* dovrete spostare i settori di una ruota colorata in modo da creare file di tre o più settori uguali. Cercate di realizzare il maggior numero di combinazioni possibili per concludere ciascun livello prima dello scadere del tempo.

TURBO PIZZA



Robert e Rebecca sono due pizzaioli professionisti che, grazie alla gustose ricette di famiglia, desiderano diventare i Re della Pizza. Aiutateli a coronare il loro sogno proponendo ai clienti un menu e servendo loro la pizza preferita. In questo lavoro non contano solo gli ingredienti: la velocità è fondamentale per proporre un servizio rapido... anzi: turbo!

AZADA



Un'avventura appassionante, in cui vi sarà richiesto di scovare le pagine di un libro misterioso. Per farlo, dovrete superare una serie di enigmatici livelli che vanno dall'investigare dentro delle stanze in cerca di alcuni oggetti (da combinare e con cui svelare ulteriori enigmi e segreti) alla risoluzione di puzzle o prove di memoria. Da provare!

MAH JONG QUEST II

In alternativa al classico *Mah Jong*, una versione più creativa del passatempo orientale a base di tessere: per vincere bisogna sempre accoppiare tessere uguali (o simili per tema) e liberare il tavolo di gioco. In questa versione di prova, della durata di sessanta minuti, potrete provare due modalità di gioco e competere con altri giocatori in Rete.

EMERALD TALE

NEL CD 1

Un famelico drago ha catturato la bellissima principessa di turno. Fin qui, nulla di nuovo sotto il sole, ma cosa ne direste di provare a vestire i panni dell'eroe che dovrà salvare la pulzella? *Emerald Tale* vi offre proprio questa possibilità, almeno per un'ora: ovvero per la durata del tempo di gioco concesso da questa versione "gratuita". Avrete un gustoso assaggio degli oltre 110 livelli in cui si articola *Emerald Tale* e vi troverete a risolvere i divertenti rompicapi fantasy di questa avventura, tra oggetti incantati e artefatti.

Video



Grandi guerrieri, strateghi sopraffini e sfide da veri giocatori. Siete pronti a contrarre la malattia del "ancora un turno e poi spengo"?

guida al
GIOCO COMPLETO

ATTENZIONE!
L'espansione *Hammers of Fate* è disponibile solo nell'edizione DVD di Giochi per il Mio Computer, e si trova sul Lato A del DVD demo a doppia faccia.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V & HAMMERS OF FATE

Come giocare

Per giocare a *Heroes of Might and Magic V* basta inserire il disco del gioco e installarlo seguendo le istruzioni del paragrafo **Installazione di Heroes of Might and Magic V...** Fatto questo, per iniziare la partita, fate doppio clic sull'icona creata sul desktop o selezionate **Start > Programmi > Ubisoft > Heroes of Might and Magic V > Heroes of Might and Magic V.**

Il manuale

Per affrontare le battaglie di *Heroes of Might and Magic V* e di *Hammers of Fate* (*I Martelli del Destino*) questa guida rappresenta il primo passo, ma è molto importante leggere i manuali, in italiano e in PDF, contenuti sia all'interno dei due giochi, sia sul lato B del DVD demo o sul CD di GMC. Li abbiamo inseriti nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per HOMM 5\Manuale in italiano**, e per consultarli potrete utilizzare il programma Acrobat Reader, presente nella sezione Utility del Lato B del DVD o del CD demo.

In italiano

Heroes of Might and Magic V è interamente tradotto e doppiato in italiano. L'espansione *Hammers of Fate* (*I Mortelli del Destino*), presente solo nell'edizione DVD di GMC, sul Lato A del DVD demo a doppia faccia, è tradotta in italiano, ma con i dialoghi in inglese. Non temete, comunque, visto che i sottotitoli sono nella nostra lingua.

I giochi strategici a turni, un tempo tanto in voga su PC, sembrano ormai una razza in via d'estinzione. Il "tempo reale" domina e gli appassionati di fantasy e operazioni militari paiono orientarsi solo verso i vari *Supreme Commander* e *Command & Conquer 3*.

Fuori dal coro, però, sopravvivono delle autentiche gemme in grado di regalare grandi soddisfazioni con il loro sistema di gioco tattico e ragionato, il tutto senza sembrare dei fossili del 1994. *Heroes of Might and Magic V* fa parte proprio di questa categoria, e nonostante la sua difficoltà, a tratti un po' punitiva, si è ritagliato un posto di rispetto nel cuore dei veri appassionati del genere. Al ragionamento, infatti, unisce una trama interessante e ben sviluppata e un valido motore grafico 3D, oltre a perfezionare delle meccaniche di gioco raffinatesi nel corso della lunga carriera della serie *Heroes of Might and Magic*.





Imparando le regole principali, semplici ma ricche di sfaccettature e di profondità, vi troverete tra le mani un gioco in grado di tenervi incollati al monitor per ore, costringendovi a studiare strategie efficienti e a far andare a più non posso la vostra materia grigia. Sia che vogliate terminare le campagne nella maniera più rapida possibile, sia che desideriate sviscerare ogni più piccolo aspetto di tutte le mappe, *Heroes of Might and Magic V* si rivelerà un buon compagno di giochi. E quando avrete finito? Quando avrete finito, nel caso abbiate acquistato la versione DVD di GMC, potrete ricominciare con le avventure grazie a *Hammers of Fate* (in italiano *I Martelli del Destino*), la prima espansione ufficiale, fornita di tre campagne nuove di zecca e di tante piccole aggiunte.

Naturalmente, se le agguerrite sfide propostevi dall'Intelligenza Artificiale non vi bastano, avrete la possibilità di tuffarvi nel mondo del gioco online e di confrontarvi contro altri strateghi in carne e ossa. Insomma, se volete della strategia di prima qualità, siete venuti nel posto giusto. Combattete con onore!



Hammers Of Fate

Hammers of Fate (tradotto in italiano come *I Mortelli del Destino*) è la prima espansione ufficiale di *Heroes of Might and Magic V*, ed è inclusa **SOLO nell'edizione DVD di GMC.** La trovate sul **Lato A** del DVD demo a doppia faccia. L'espansione aggiunge tre nuove campagne che vi terranno impegnati per una ventina di ore, e vi metterà in contatto con le fazioni dei Nani e degli Haven. Per installare *I Mortelli del Destino*, seguite le istruzioni del paragrafo **Installazione di Heroes of Might and Magic...**, in queste pagine. Potete giocare a *I Mortelli del Destino* da subito, ma data la sua difficoltà consigliamo di farvi le ossa finendo prima il gioco principale. Per iniziare una partita con *I Mortelli del Destino*, fate doppio clic sull'icona creata sul desktop o selezionate **Start > Programmi > Ubisoft > Heroes of Might and Magic V – I martelli del destino > Heroes of Might and Magic V – I martelli del destino.**

Installazione di Heroes of Might and Magic V e di Hammers of Fate



Per installare *Heroes of Might and Magic V* è sufficiente inserire il DVD del gioco nel lettore e attendere che la funzione di Autorun lanci la schermata da cui far partire la procedura. Se ciò non accadesse, bisognerà esplorare il disco e fare doppio clic sul file **Setup.exe**. Nel caso non siate sicuri che le vostre DirectX siano aggiornate, dal menu dell'autoplay selezionate anche **Installa DirectX 9.0c**.
Per installare l'espansione *Hammers of Fate* (*I Mortelli del Destino*), accertatevi di avere prima installato il gioco completo *Heroes of Might and Magic V* sul PC e inserite nel lettore il **DVD demo doppia faccia** con il **Lato A** rivolto verso l'alto. A questo punto, la funzione di Autorun lancerà la schermata da cui installare l'espansione. In caso contrario, esplorate il disco e fate doppio clic sul file **Setup.exe**.

Disinstallazione di Heroes of Might and Magic V e Di Hammers of Fate

Aprite il menu **Start > Programmi > Ubisoft > Heroes of Might and Magic V** e cliccate su disinstalla. Seguite le indicazioni su schermo e ripetete la stessa operazione per l'espansione *Hammers of Fate* (*I Mortelli del Destino*), seguendo **Start > Programmi > Ubisoft > Heroes of Might and Magic V - I martelli del destino.**

Aggiornare Heroes of Might and Magic V e Hammers of Fate

Al termine della procedura d'installazione, è importante che aggiorniate *Heroes of Might and Magic V* applicando le patch che trovate nella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per HOMM 5\Patch** (sul **Lato B** del DVD demo doppia faccia o sul CD demo), ma fatelo in ordine. Le patch vanno installate dalla prima (**heroes_might_magic_5_1.04_eu.exe**) all'ultima (**heroes_might_magic_5_1.05_eu.exe**) affinché tutto funzioni come deve, ed è sufficiente fare doppio clic sui file .exe. Lo stesso vale anche per la patch 2.01 di *Hammers of Fate* (*I Mortelli del Destino*), presente nella directory **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per HOMM 5\Patch\HoF** sul **Lato B** del DVD demo doppia faccia. Anche in questo caso, sarà sufficiente fare doppio clic sul file **heroes_might_magic_5_2.01_spit.exe** per applicare l'aggiornamento.



Cliccando con il pulsante su un'unità, si possono conoscere le sue statistiche. Fatelo spesso.



La barra con i ritratti, in basso sullo schermo, indica l'ordine in cui le unità entreranno in azione.

Il codice

Per giocare online a *Heroes of Might and Magic V* e all'espansione *Hammers of Fate* (*I Mortelli del Destino*) dovrete aggiornare i titoli come descritto nel paragrafo **Aggiornare Heroes of Might and Magic V...**. Sarà quindi necessario creare un account su ubi.com (è sufficiente un indirizzo e-mail valido) e attivare la vostra copia. Per farlo, seguite le istruzioni del paragrafo **Giocare Online**, presente in queste pagine. Che giochiate su Internet a *Heroes of Might and Magic V* o all'espansione *Hammers of Fate*, vi verrà chiesto di inserire **il codice** che trovate riportato sulla bustina in cartone del DVD del gioco completo (**Chiave online per Heroes of Might and Magic V**), nel caso abbiate acquistato la versione CD di GMC, oppure sulla custodia del DVD demo doppia faccia (**Chiave online per Heroes of Might and Magic V o Chiave online per l'espansione Hammers of Fate**), nel caso abbiate acquistato l'edizione DVD di GMC. Se i codici in questione risultassero assenti o illeggibili, vi invitiamo a scriverci all'indirizzo e-mail **cd_gmc@sprea.it**, illustrando il problema. Sarà nostra cura fornirvi, nel minor tempo possibile, un codice valido. **Ricordiamo, comunque, che i codici sono necessari solo per giocare a *Heroes of Might and Magic V* o a *Hammers of Fate* in modalità multiplayer online e che non dovrete utilizzarli per godervi le partite a giocatore singolo o in LAN.**



Ecco i vostri primi nemici... cercate almeno di non infierire!

Problemi con il DVD?

Per problemi di installazione o compatibilità non trattati in questa guida, fate riferimento a: **http://forum.gamesradar.it**, nel canale **Games Contact**, dove troverete la sezione **GMC – Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui il DVD di *Heroes of Might and Magic V* non fosse leggibile, inviate una mail a: **cd_gmc@sprea.it**. Provvederemo alla sostituzione del disco difettoso entro i tre mesi successivi a quello di copertina.



I comandi

Heroes of Might and Magic V si basa quasi interamente sul mouse, sufficiente a controllare ogni singolo aspetto del gioco. Considerando che il tutto funziona a turni, non avrete nemmeno bisogno di imparare scorciatoie via tastiera per sopravvivere. La strategia è una cosa seria, e in *Heroes* la si affronta con tutta la calma del caso.

La difficoltà

Heroes of Might and Magic V ha colpito tutti per il suo livello di difficoltà, un filo sopra la norma. Se la sfida è troppo dura per i vostri gusti, potete cambiarla all'inizio della campagna, selezionando **facile** dal menu a tendina sulla schermata principale. Se, invece, siete dei veri uomini d'acciaio, sbizzarritevi pure e selezionate i livelli difficili... ne vedrete delle bellei



Al termine di ogni scontro vi verrà dato un resoconto, che vi dirà i punti esperienza guadagnati e il numero di unità perdute.

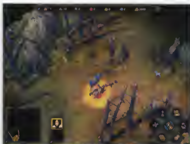
Le prime missioni

Heroes of Might and Magic V non è un gioco macchinoso, ma richiede un po' di pazienza durante le prime fasi, per prendere familiarità con la sua struttura. Se vi sentite intimoriti da tutta questa strategia e da queste opzioni e volete essere accompagnati per mano all'inizio dell'avventura, leggete questo paragrafo, in cui affrontiamo passo per passo la prima missione e l'inizio della seconda. Lo scopo della prima missione è molto semplice, e vi porterà a esplorare tutta la mappa per raccogliere risorse e soldati al fine di affrontare il combattimento finale. Dovete radunare 100 contadini e 25 fanti. Per reclutare la fanteria, sarà sufficiente visitare le torri sparse per la mappa, pagando denaro sonante per assoldare tutti i soldati disponibili. Avrete già un gruzzoletto di partenza, ma per andare sul sicuro raccogliete il denaro che trovate in giro. Dirigetevi verso i mucchi d'oro e passateci sopra con il vostro eroe: verranno raccolti automaticamente. Il discorso cambia se volete reclutare i contadini. Vi capiterà d'incontrarne di amichevoli in giro per il livello, che si proporranno come soldati non appena vi avvicinerete. Altri, invece, vi attaccheranno, andando incontro a una fine ingloriosa. Per ottenere contadini che vi servono, comunque, dovrete visitare anche tutte le fattorie, cliccando su **Arruola** quando vi verrà chiesto. Questo primo livello è anche un'ottima occasione per prendere confidenza con il sistema di gioco a turni (o, meglio, a settimane): capirete in pochi secondi che a ogni turno corrisponde un numero ben preciso di azioni e spostamenti sulla mappa. Per adesso, inoltre, avete solo un eroe da comandare, ma presto la vostra intelligenza strategica sarà messa a dura prova con diversi combattenti da gestire contemporaneamente. Una volta che avrete raccolto tutte le truppe che vi servono, recatevi a **sud-est** e andate verso il cancello: partirà la battaglia decisiva della vostra prima missione. Il rapporto di forza sarà così sbilanciato a vostro favore, che non avrete bisogno di essere degli strateghi napoleonici per vincere. Giocate senza timore e preoccupatevi solo di capire come funziona il sistema di combattimento. Al termine della lotta, godetevi la sequenza d'intermezzo e preparatevi alla seconda missione. Ancora una volta, i rapporti di forza saranno sbilanciati in vostro favore, ma vi verrà chiesto di trovare e conquistare una città entro una settimana (ossia in sette turni). Dirigetevi a **nord**, al primo bivio a **ovest** e poi ancora a **nord**, e indirizzate le vostre unità sulla rocca. Vincete la battaglia e beatevi della vostra prima conquista. Da qui, le cose inizieranno a farsi più serie, ma ormai dovreste aver capito come cavarvela. Buona fortuna!





All'inizio di alcune missioni, potrete scegliere delle risorse bonus con cui iniziare.





Un incantesimo lanciato al momento giusto può cambiare l'esito di una battaglia.

Voglia di Mod

Nella cartella con i materiali aggiuntivi per *Heroes of Might and Magic V*, troverete dei Mod in grado di cambiare alcuni aspetti del gioco. Vi attendono nella directory **\Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per HOMM 5**, sul CD demo o sul **Lato B** del DVD demo doppia faccia. Eccone una lista, corredata dalle istruzioni per l'installazione:

■ **TheGryphon_combatinterface:** questo Mod modifica l'interfaccia della battaglia, cambiando la forma e la posizione dei pulsanti di attacco, difesa, lancio degli incantesimi, opzioni e ritirata.

Come installarlo: scompattate il file **theGryphon_combatinterface.zip** in una cartella a piacere, selezionate il file **hAzardousCombatMod_theGryphon_v1.4.pak** e copiatelo direttamente all'interno della cartella **data** che si trova seguendo il percorso **C:\Programmi\Ubisoft\Heroes of Might and Magic V\data**.
Per eliminare il Mod, basta semplicemente cancellare il file.

■ **Maximscombatinterface13:** anche questo Mod modifica l'interfaccia di gioco nelle sezioni di battaglia. Si differenzia da quello precedente per la diversa posizione dei vari pulsanti.

Come installarlo: dopo aver estratto, in una cartella a piacere, i file contenuti nella directory zippata **Maximscombatinterface13**, copiate il file **hAzardousCombatMod_v1.3.pak** all'interno della cartella **data**. Per eliminare il Mod, basta semplicemente cancellare il file.

■ **Largemess11:** questo Mod aumenta le dimensioni dei box di testo, in modo da renderli più leggibili.

Come installarlo: estraete i file dalla cartella compressa chiamata **Largemess11**, selezionate il file **Largemessage11.pak** e copiatelo all'interno della cartella **Data**. Per disinstallarlo, eliminate semplicemente il file **Largemessage11.pak**.

■ **TheGryphon_combatinterface_HoF:** apporta alcuni cambiamenti all'interfaccia delle battaglie tattiche dell'espansione *Hommers of Fate* (*I Mortelli del Destino*). Nota bene: questo Mod funziona solo ed esclusivamente sull'espansione, disponibile nella versione DVD di GMC.

Come installarlo: scompattate la cartella **theGryphon_combatinterface_HoF.zip**, selezionate il file **hAzardousCombatmod_theGryphon_HoF.pak** e copiatelo all'interno della cartella **Data**.
Per eliminare il Mod, basta cancellare il file.



■ Ecco la prima città che conquisterete vista da fuori...





■ I miglioramenti costruiti in città rispettano una rigida struttura ad albero, dunque selezionateli con attenzione.





■ ...ed ecco la bellissima schermata attraverso cui potrete gestirla.


In giro per le mappe troverete potenti oggetti per i vostri eroi.





Mappe fai da te

Avete finito gioco ed espansione e vi siete innamorati delle sue raffinate meccaniche? Il luogo dove potete mettere a frutto tutte le conoscenze che avete acquisito è l'editor che si installa automaticamente insieme al gioco e alle patch. Qui, a patto di avere una buona visione d'insieme sulle caratteristiche di *Heroes*, potrete creare le vostre mappe personalizzate, ideando sfide sempre nuove per voi e i vostri amici. Il programma è relativamente semplice e mette a portata di mano tutti gli strumenti che servono agli aspiranti level designer, permettendo loro di piazzare le creature disponibili nel gioco completo e di modellare il terreno a loro piacimento. Tenete presente che, come in tutti gli editor, per ottenere dei risultati soddisfacenti sono necessarie ore di impegno. Troverete l'editor nei gruppi dedicati a *Heroes of Might and Magic V* e a *I Martelli del Destino* (*Hammers of Fate*) nel menu di **Start > Programmi > Ubisoft > Heroes of Might and Magic V** e **Start > Programmi > Ubisoft > Heroes of Might and Magic V – I martelli del destino**, insieme alla manualistica in PDF.






Ecco il libro degli incantesimi: imparate a usarli bene e la vittoria sarà vostra.


Gli arcieri e le unità che possono colpire a distanza sono una risorsa strategica preziosa.


Le animazioni sono una gioia per gli occhi.

Giocare Online

Per giocare online a *Heroes of Might and Magic V* o a *I Mortelli del Destino* (*Hammers of Fate*), cliccate sulla voce **Multiplayer** e poi su **Ubi.com**. Vi verrà chiesto d'inserire il **codice** appropriato. Se non sapete dove si trova, consultate il paragrafo **Il Codice** di questa guida. **Digitatelo attentamente, avendo cura di separare ogni gruppo di lettere con un trattino**. A questo punto, se già disponete di un account su Ubi.com inserite i vostri dati, altrimenti cliccate su **Account**. Il vostro browser Internet si aprirà su una pagina da cui avviare il processo di registrazione, completamente gratuito (è sufficiente un indirizzo e-mail valido). Al termine della procedura guidata, tornate al gioco, inserite i vostri dati e tuffatevi nel mondo della strategia online. Le modalità a vostra disposizione sono le stesse del multiplayer in locale.

Il multiplayer

Potete fruire del multiplayer di *Heroes of Might and Magic V* o di *I Mortelli del Destino* (*Hammers of Fate*) in molti modi. Online, connettendovi gratuitamente a Ubi.com (come descritto nel paragrafo **Giocare Online**), oppure in LAN, selezionando l'omonima opzione dal menu **Multiplayer**. Se, invece, intendete giocare con un amico sullo stesso computer, selezionate **Hot Seat**, modalità che vi permetterà di alternarvi ai comandi. Il sistema funziona alla perfezione, visto che il gioco è a turni.







Alcuni combattimenti hanno luogo su territori con particolari limitazioni di movimento.


Le unità di punta sono molto forti, ma non indistruttibili. A volte, conviene concedere loro qualche turno sulla difensiva, selezionando l'icona con lo scudo.




Uno dei pregi di *Heroes* è il suo uso dei colori, che spaziano dai grigi più tetri alle tinte più brillanti.


Certi incantesimi sono tanto devastanti quanto spettacolari.

```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw a!
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

In qualche caso, "giocare sporco" contro il computer non è un disonore, l'importante è evitare di compromettere il divertimento. Per chi proprio non ce la fa più, ecco i trucchi collaudati dalla redazione di GMC!

GMC TRUCCHI





In scontri frontali come questo, dove un colpo può essere fatale, contare su scudi impenetrabili è un grosso vantaggio.

SPACE FORCE: ROGUE UNIVERSE

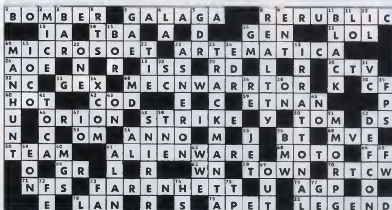
Modalità trucchi

Nello spazio, dove la gravità non esiste ed è facile smamirsi tra asteroidi e astronavi nemiche, nessuno vi biasimerà se vorrete approfittare di qualche potenziamento straordinario per il vostro vascello. Per riuscirci, come prima cosa dovrete impostare i tasti per il cambio istantaneo del layout della tastiera. Andate nella schermata **Opzioni internazionali e della Lingua** dal **Pannello di controllo**, scegliete la tabella **Lingue** e, successivamente, cliccate su **Dettagli**. Ora, selezionate l'opzione **Imposta Tasti** e inserite le due combinazioni (solitamente si utilizza la pressione contemporanea di Ctrl, Shift di sinistra e un numero) che vi permetteranno di impostare rispettivamente la tastiera americana e quella italiana. A questo punto, iniziate la partita e passate alla tastiera americana. Aprite la console premendo il tasto **** e inserite i seguenti trucchi:

NOTA BENE: I codici risentono della differenza tra lettere maiuscole e minuscole.

CODICE	EFFETTO
BillGates	Aggiunge 100.000 Credit ai vostri forzieri
RocketFiesta	Aggiunge 50 Razzi al vostro arsenale
GetCloakingDevice	Permette di ottenere il dispositivo di occultamento
GetTimeDevice	Permette di ottenere il dispositivo a tempo
God	Attiva l'invincibilità per la vostra nave

SOLUZIONE DEL CRUCIVERBA PUBBLICATO SUL NUMERO 133



Errata Corrige

La dicitura corretta della soluzione al 73 orizzontale è "Fahrenheit". Ci siamo accorti dell'errore nella compilazione del cruciverba quando era ormai troppo tardi per procedere alla correzione e ci scusiamo con i nostri lettori. Il responsabile è stato torturato a dovere dai troll redazionali.


Avere un auto indistruttibile comporta numerosi pregi, tra cui il non dover pagare la parcella a un carrozziere troppo esoso.


Avere un budget monetario infinito vi permetterà di amministrare meglio la vostra città.

DRIVER: PARALLEL LINES

Modalità Trucchi

Se vi interessa fare carriera in fretta nella Grande Mela di *Driver: Parallel Lines*, allora continuate a leggere. All'inizio del gioco, selezionate un profilo (o createne uno nuovo se è la vostra prima partita) e cominciate a giocare. Premete quindi **Esc** per entrare nel menu di pausa, selezionate la voce **Opzioni** e, successivamente, **Trucchi**. Noterete che la schermata è completamente vuota: niente paura, vi basterà selezionare **Inserisci Nuovo Trucco** e digitare le seguenti password, per ottenere dei benefici incredibili.

NOTA BENE: Le seguenti password risentono della differenza tra i caratteri maiuscoli e quelli minuscoli.

CODICE	EFFETTO
TOOLEDUP	Attiva la voce nel menu dei trucchi "Garage Gratis", che vi permetterà di ottenere tutte le modifiche possibili sulla vostra automobile, senza pagare
IRONMAN	Attiva la voce nel menu dei trucchi "Invincibilità", che vi permetterà di rendere il protagonista invulnerabile
ROLLBAR	Attiva la voce nel menu dei trucchi "Niente Danni", che renderà il vostro veicolo immune agli urti e agli incidenti
ZOOMZOOM	Attiva la voce nel menu dei trucchi "Nitro Infinita", che vi consentirà di usufruire di turbo illimitato
GUNBELT	Attiva la voce nel menu dei trucchi che permette di godere di munizioni infinite
CARSHOW	Attiva la voce nel menu dei trucchi che permette di sbloccare tutti i veicoli presenti nel gioco. Potrete ottenerli visitando il garage dopo averla attivata
GUNRANGE	Attiva la voce nel menu dei trucchi che permette di sbloccare tutte le armi presenti nel gioco. Faranno la loro comparsa nel menu, ma sfortunatamente non vedrete il modello poligonale impugnato dal protagonista
KEYSTONE	Attiva la voce nel menu dei trucchi che permette di rendere più deboli le auto dei poliziotti ai vostri colpi e agli incidenti stradali

CITY LIFE

Modalità Trucchi

Se qualcuno si fosse arenato nel compito di costruire e gestire la propria città ideale, c'è un modo per rendere l'esperienza di gioco con *City Life* più semplice. Premete contemporaneamente **Ctrl**, **Alt** e **C** durante qualsiasi momento della partita per far comparire la console di comando, quindi selezionatela con il puntatore del mouse e inserite i seguenti codici. **Attenzione**, però, le password risentono della differenza tra lettere minuscole e maiuscole.

CODICE	EFFETTO
richgirl	Aggiunge 100.000 City Life Bucks (la valuta del gioco) ai forzieri comunali
Midas	Aggiunge 100.000.000 City Life Bucks (la valuta del gioco) ai forzieri comunali
Number6	Rende edificabili tutte le strutture del gioco, comprese quelle più avanzate
Concordia	Permette di soddisfare istantaneamente i bisogni dei cittadini

PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI

Ottenere tutte le armi segrete

Le peripezie del Principe di Babilonia hanno sconvolto più di una volta il continuum spazio-temporale. Fate lo stesso anche voi, regalando all'atletico giovane le quattro armi secondarie più stravaganti mai viste in tutta la Persia. Per ottenerle, estraete il vostro pugnale e gettate qualsiasi altro strumento d'offesa in vostro possesso. Mettete il gioco in pausa e inserite le seguenti combinazioni di tasti direzionali. Cercate di premere i pulsanti ritmicamente e *PoP: I Due Troni* assumerà un aspetto molto più ironico...

CODICE	EFFETTO
Sinistra, sinistra, destra, destra, su, giù, giù, su, su, giù	Il Principe impugnerà un martello giocattolo (È possibile ottenere la stessa arma completando il gioco a livello Facile)
Su, su, giù, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, su, giù, su, giù	Il Principe impugnerà una motosega (È possibile ottenere la stessa arma completando il gioco a livello Difficile)
Su, giù, su, giù, sinistra, destra, sinistra, destra, su, giù, su, giù	Il Principe impugnerà un pesce spada
Destra, sinistra, destra, sinistra, giù, giù, su, su, su, giù, su, su, giù, giù	Il Principe impugnerà una cornetta del telefono (È possibile ottenere la stessa arma completando il gioco a livello Normale)

FLATOUT

Modalità trucchi

Lo scorso mese, all'edizione Budget di Giochi per il Mio Computer, è stato allegato il primo episodio della spericolata serie automobilistica *FlatOut*. Se siete tra coloro che si sentono schiacciati dalla pressione della corsa, ma che hanno comunque voglia di gustare tutto quello che il gioco offre, eseguite la seguente procedura. Per prima cosa, selezionate la voce **Crea Profilo** dal menu iniziale e, successivamente, inserite una delle seguenti password al posto del vostro nome per attivare la gabola corrispondente. Se l'operazione avrà successo, il nome da voi inserito dovrebbe scomparire lasciandovi la possibilità di personalizzare il profilo. In ogni caso, è possibile inserire solo un codice per ogni nuovo profilo, sebbene l'inserimento della password abbia effetto su tutti gli altri.

CODICE	EFFETTO
giveall	Permette di sbloccare tutte le automobili, tutti i tracciati e tutti i minigiochi di *FlatOut*
givecash	Aggiunte 40.000 dollari al vostro ammontare di denaro guadagnato durante il corso del gioco
ragdoll	Annulla l'effetto di tutti i codici



nel prossimo NUMERO

RECENSIONE ESCLUSIVA!

MOTOGP '07

Stoner, Pedrosa e Rossi vi attendono sulla griglia di partenza!

SPECIALE!

SIMCITY SOCIETIES

Il nuovo simulatore cittadino!

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI NOVEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA GIOVEDÌ 4 OTTOBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.



Matteo Bittanti affronta i temi legati al rapporto tra videogiochi, cultura, arte e società. A costo di sembrare impegnato in un duello con i mulini a vento, è il "filosofo" di GMC e risponde alle lettere inviategli a pagina 14

Titoli di CODA

Le regole dei videogiochi: chi sbaglia, paga!

IL 20 luglio scorso, il Consiglio dei Ministri ha approvato un disegno di legge destinato a fare storia.

Formulato dal vicepremier Francesco Rutelli, il documento intitolato "Disegno di legge recante norme a tutela dei minori nella visione di film e videogiochi" introduce una serie di regolamentazioni rigorose in materia di cinema e videogame. Se approvata (mentre scrivo è al vaglio del Senato), questa proposta di legge modificherà in modo sostanziale le regole sulla commercializzazione di giochi digitali in Italia. Viene finalmente superato l'arcaico e inefficace sistema censorio preventivo, che non garantisce un'effettiva tutela dei minori, e si fa strada il tanto atteso meccanismo di responsabilizzazione degli imprenditori del settore, dai produttori ai distributori, fino agli importatori. In questo modo, si salvaguardano i principi costituzionali sulla libertà di espressione artistica e, nel contempo, si proteggono i minori.

Rispetto alle proposte del Commissario alla Giustizia della Comunità Europea, Franco Frattini, che da mesi si batte per affiancare (o addirittura sostituire) al PEGI un sistema alternativo, il disegno di legge di Rutelli rispetta le convenzioni internazionali e la normativa comunitaria vigente che, finora, si è dimostrata più che adeguata. Nella proposta (**www.ilsole24ore.com/fc?cmd=document&file=/art/SoleOnLine4/Norme%20e%20Tributi/2007/07/DDL-TUTELA-MINORI.doc?cmd=art**), i videogiochi sono discussi in modo dettagliato nell'articolo sette. Il testo merita un'analisi approfondita. In primo luogo, la proposta di legge riconosce la validità del sistema di classificazione PEGI, che, come si legge, ha "l'obiettivo di tutelare i diritti e l'integrità psico-fisica e morale dei minori, promuovendo un accesso consapevole e tutelato dei minori ai videogiochi". Il terzo capoverso rende esplicita la necessità, da parte del produttore, dell'importatore e del distributore di "indicare, secondo le prescrizioni previste dal presente articolo, in maniera chiara e inequivocabile, la classificazione del videogioco in ogni strumento di pubblicità e di diffusione e su ogni riproduzione destinata al commercio. Il responsabile della diffusione e distribuzione commerciale del gioco, in qualunque forma o supporto di riproduzione, è tenuto a dare avviso al pubblico della classificazione, su ogni presentazione o forma pubblicitaria e sull'involucro del supporto".

Il disegno di legge richiede che i produttori, l'importatore e il distributore comunichino, entro trenta giorni dall'introduzione del gioco sul mercato, la classificazione del videogioco al Comitato Media e Minori, presso il Ministero delle comunicazioni, il quale, a sua volta, "procede ad effettuare accertamenti sulla corrispondenza della classificazione al sistema di cui al comma 1 e, ove riscontri difformità rispetto a tale sistema, previa eventuale audizione dei soggetti di cui al comma 3, propone all'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni di richiedere all'organismo europeo a ciò preposto la riclassificazione del prodotto". L'Autorità, leggiamo, ha dieci giorni di tempo per provvedere. A differenza della proposta di Frattini, che invocava un controllo diretto da parte del governo sui contenuti dei videogiochi, quella di Rutelli esclude apertamente "ogni contribuzione da parte dello Stato per l'attività di classificazione" (paragrafo 8).

Una delle implicazioni è che "I videogiochi privi di classificazione ovvero oggetto di riclassificazione non possono essere pubblicamente diffusi, distribuiti, o pubblicizzati attraverso alcun mezzo" (par. 7). Il disegno di legge, inoltre, richiede che i distributori e i rivenditori commerciali garantiscano "le necessarie misure affinché i minori non acquistino o noleggino il supporto" – un aspetto fondamentale, destinato forse a provocare qualche malumore. Sono previste, infatti, cospicue sanzioni penali per i produttori e gli importatori che diffonderanno informazioni illecite sulla classificazione dei giochi (da 15.000 a 100.000 euro), ma anche per i distributori e i rivenditori commerciali che non osserveranno le disposizioni di vendita in base all'età. Per questi ultimi, sono previste pene amministrative pecuniarie comprese tra i 1.000 euro e i 5.000 euro.

A vigilare sul funzionamento del sistema, provvederà l'Autorità per le garanzie nelle comunicazioni. L'industria dei videogiochi italiana, rappresentata dall'AESVI, ha commentato con positiva cautela alla proposta di legge. Si tratta, indubbiamente, di un passo importante, che legittima i videogame senza subordinarli sfacciatamente all'interferenza governativa. Allo stesso tempo, premia l'efficacia del sistema di classificazione europeo PEGI e responsabilizza gli operatori del settore. Finalmente, dopo mesi di demagogia e polemiche, un'iniziativa apprezzabile. Ci auguriamo che si passi dalle parole ai fatti.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (**www.mattscape.com**) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (**www.videoludica.com**), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: **matteobittanti@sprea.it**.